任天堂公式ガイドブック

SUPER MARIO BROS. 4

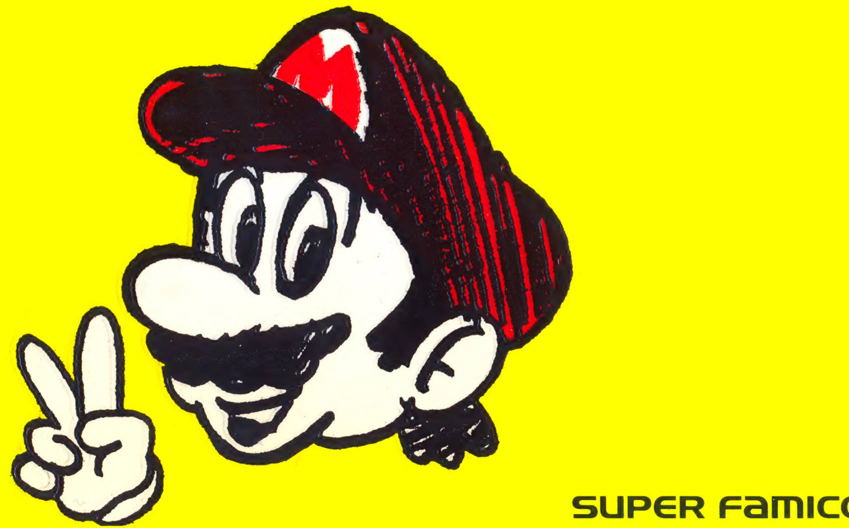
SUPER MARIO WORLD™

スーパーマリオワールド

企画編集／エイプ・小学館

APE inc.

Nintendo



カバーデザイン
高田　正治（ラッキーナイス）
イラスト
宮本　茂（任天堂）

ワンダーライフスペシャル　小学館

SUPER Famicom®

SUPER Famicom™ SUPER MARIO WORLD™ ◆ ワンダーライフスペシャル 小学館

SUPER MARIO WORLD™

雑誌 69911-97

ISBN4-09-104117-5 C8376 P780E

◆定価780円（本体757円）

SUPER MARIO WORLD™

SUPER Famicom

SUPER MARIO WORLD™

WLC ワンダーライフスペシャル

小学館

任天堂公式ガイドブック

SUPER MARIO BROS. 4

SUPER MARIO WORLD™

スーパーマリオワールド

企画編集／エイプ・小学館

APE inc.

Nintendo®

WLC ワンダーライフスペシャル 小学館

SUPER Famicom®

任天堂公式ガイドブック

SUPER MARIO BROS. 4

SUPER MARIO WORLD™

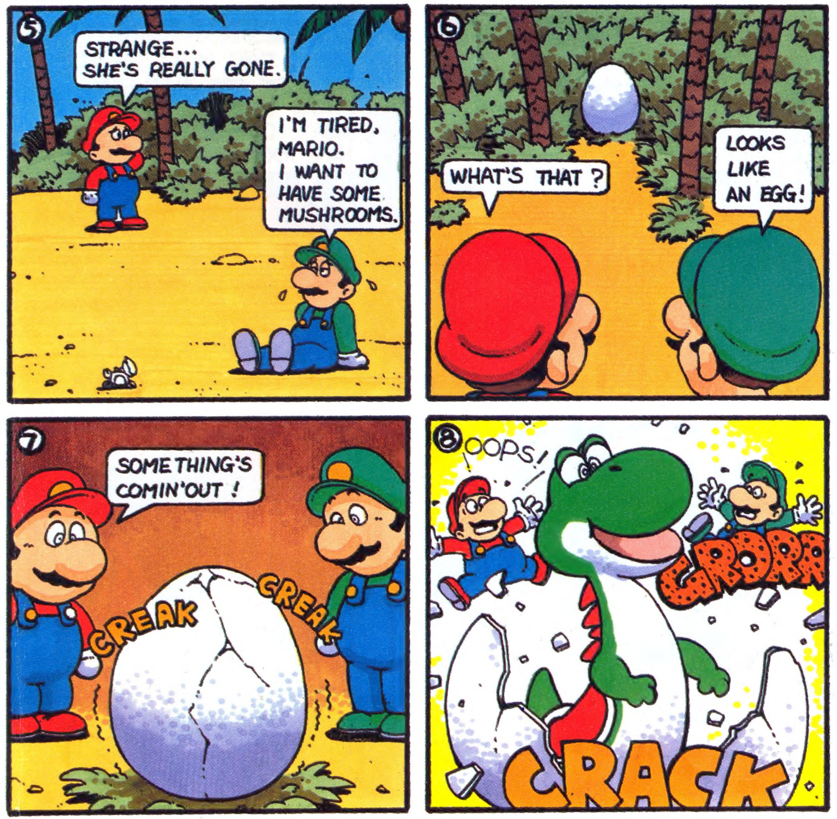
スーパーマリオワールド

SUPER Famicom®

CONTENTS
目次

イントロ・コミック —— 12
UNIT 1 —— 15
マリオの基礎知識&基本操作 —— 16
UNIT 2 キャラクター名鑑 —— 25
UNIT 3 ワールドツアーガイド1 —— 33
ヨースター島 —— 35
ドーナツ平野 —— 43
バニラドーム&台地 —— 55
二本橋 —— 73
迷いの森 —— 83
チョコレー島 —— 95
魔王クッパの谷 —— 109
UNIT 4 ワールドツアーガイド2 —— 125
ネイティブスター —— 126
スペシャルゾーン —— 134
YOUR EYES ONLY —— 137
UNIT 5 ANOTHER SIDE —— 145
ひげおやじは世界を征服するか? —— 146
MADE IN U.S.A.なマリオたち —— 150
マリオな理由/石原恒和 —— 153
誰も書かなかったマリオ/しりあがり寿 —— 156
開発スタッフ直撃インタビュー —— 161

EVERYONE THOUGHT PEACE WAS BACK, BUT···



① 「ヨースター島のバカンスは気持ちいいや。
え、ピーチ姫。」

② 「ピーチ姫ったら、聞いてるの？」

③ 「うわっ、姫がいなくなっちゃったぞ。」
「どこへ行ったんだろう？」

④ 「何かおかしいぞ。姫をさがしに行こう。」
「まってよ。それにしても、おれたち変なズボンはいてるよな。」

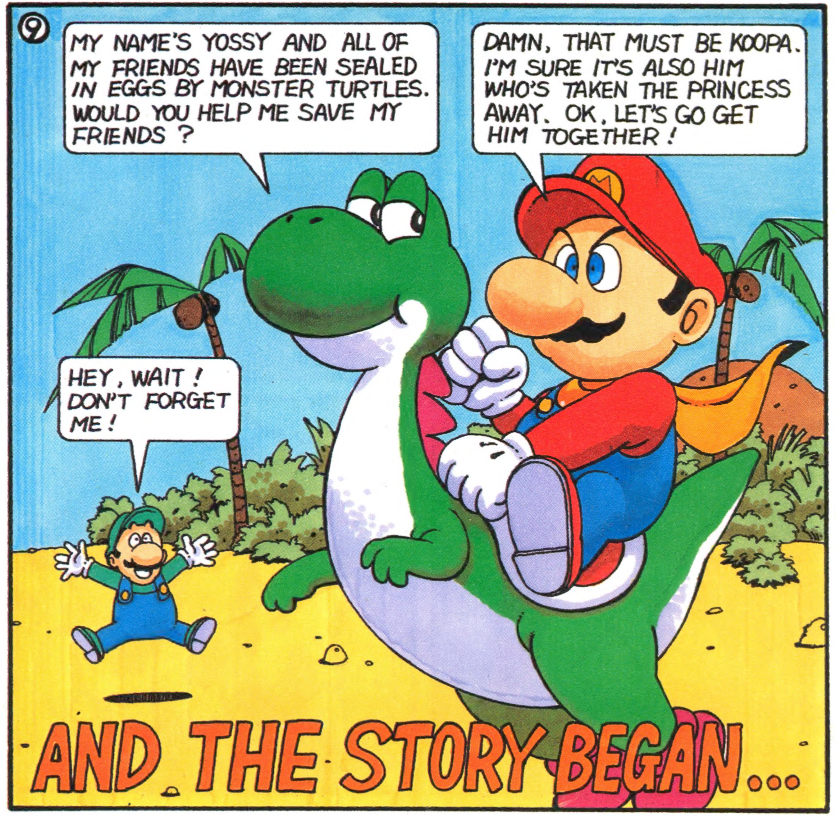
⑤ 「変だな。本当にいないよ。」
「マリオ、おれ疲れちゃったよ。キノコが食べたいなあ。」

⑥ 「あれは何だ？」
「卵みたいだぞ。」

⑦ 「何か出てくるぞ！」

⑧ パリン、グルルルルー

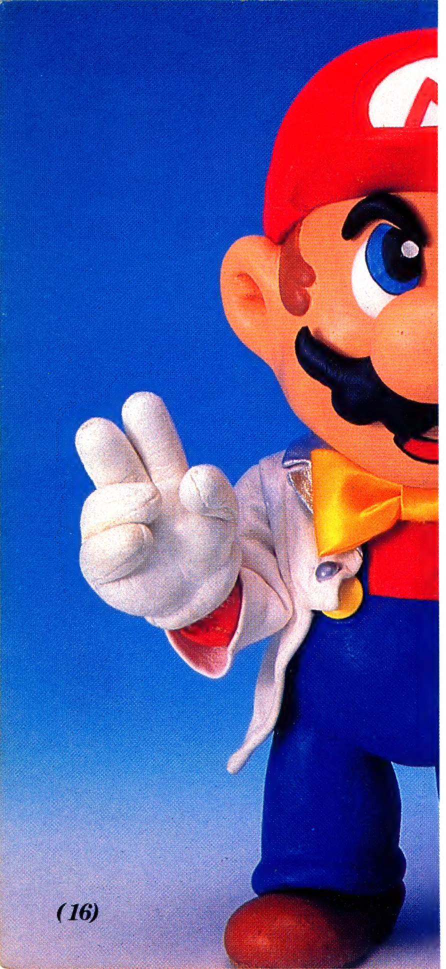
HURRY UP, MARIO! THE PRINCESS IS IN DANGER!!



TO BE CONTINUED

⑨「おいらヨッシー。おいらの友達はみんなカメのおばけに卵の中にとじこめられちゃったんだ。ぼくの友達を助けてくれないかい？」
「くそ、きっとクッパのしわざだ。姫を連れさったのもクッパのやつにちがいない。よし、いっしょにクッパをやっつけに行こう！」
「おーい、おれも連れてってくれえ。」

UNIT1
INTRODUCTION
基礎知識＆基本操作



マリオ史上最強のマリオ,ここに登場!

スーパーマリオシリーズ第4弾の「スーパーマリオワールド」。最初はファイアボールが最大の武器だったマリオも、しだいにパワーアップしてきて、ついにマリオ史上最強のマリオがここに登場！

パワーアップパターンは、「スーパーマリオブラザーズ3」とほぼ同じだが、今度のマリオは〝急速パワーアップタイプ〟。ファイアフラワーとマント羽根ですぐさまファイアマリオやマントマリオに変身（パワーアップ状態で敵に触れるとマリオに戻るのは今までと同じ)。また、ノーマルマリオに戻ると非常に心細い思いをする、という多くの人々のための新システムも登場。この新機能〝アイテムストック〟によって、マリオはパワーアップアイテムを1個余分に持ち歩くことができるようになっている。

ヨッシーという仲間が登場したことも見逃せないポイント。大魔王クッパの手下たちをパクパク食べる大食漢恐竜ヨッシーは、マリオの強力な味方（中には口に入り切らない敵もいるけれど、見ていて気持ちいいくらい食べまくってくれるはず)。

強力な仲間,ヨッシー

コース上の特定のブロックから出現するヨッシー。彼の上に乗っている時には敵に触れてもミスになりません。心強いマリオの味方です。

ワールドに出現するアイテム類も増え、様々な意味でパワーアップしたマリオ。あなたは、そのマリオをコントロールし、謎いっぱいの恐竜ランドに挑むことになるわけだ。

◆アクションも多彩!

金網をよじ登ったり、三角ブロックを利用して土管を駆け登ったり、物を上に投げ上げたり……、今度のマリオにはかつてない新しいアクションが数多く出てくる。

多彩なアクションの数々をすべてマスターしなくては、宿敵・大魔王クッパを倒すのは無理！ 指先を微妙にコントロールしつつ、未知なるワールドに乗り出そう。

◀今回新しく登場したトラップの金網。金網の手前と向こう側を行き来するというアクションもOK。

パワーアップ状態

マリオ(ノーマル)	スーパーマリオ	ファイアマリオ	マントマリオ
スタート時のマリオの状態がこれ。この状態でダメージを受けると1ミスになります。	スーパーキノコをとるとこの状態に。敵に触れるとマリオの状態に戻ります。	ファイアフラワーをるとこの状態に。ファイアボールを投げられるようになります。	マント羽をとった状態。空中を飛んだり、マントで敵を攻撃できるようになります。

ワールドに出現する主なアイテム

スーパーキノコ

マリオの状態でこのアイテムを取ると、スーパーマリオにパワーアップ！ おなじみのアイテム。

ファイアフラワー

ファイアマリオへの変身アイテム。ファイアボールで倒した敵は、今までと違いコインに変わる。

マント羽根

このアイテムを取ると、マントマリオに変身。空中を飛んだり、敵をマントで倒せるようになる。

スーパースター

マリオが一定時間無敵状態に。この状態で連続して敵を倒せば1UPすることも可能。

ジャンプ台

うまくタイミングを合わせて飛ぶと、スーパージャンプが可能。持ち運ぶこともできる。

スイッチブロック

ブロックや敵をコインに変えるブロック(2種類ある)。コインはブロックに変化する。

コイン

コース中、さまざまな場所に置かれている。コインを100個集めると、マリオが1UP。

ドラゴンコイン

1コースの中で5個集めると、マリオが1UP。コインほど頻繁に置かれてはいない。

1UPキノコ

その名の通りマリオが1UPするアイテム。これもマリオシリーズおなじみのアイテムのひとつ。

3UPムーン

マリオが3UPするうれしいアイテム。ただし、このアイテムはなかなか見つからないのでは……。

パワーバルーン

マリオの身体が一定時間膨らみ、空中を漂うことができる。特定のブロックの中に隠されている。

カギ

秘密のルートを開くアイテム。コースのどこかにあるカギ穴に挿し込むと、未知のルートが……。

ヨッシーのつばさ

ヨッシーに乗ったまま取ると、マリオたちは違うコースにワープ。そこに待っているものは？

木の実

ヨッシーにたくさん食べさせるとアイテムのタマゴを生みます。森や草原のコースに置かれている。

タマゴ

ヨッシーが産むこともあります。中身に何が入っているかは、割れてみてのお楽しみ。

マリオの冒険の舞台,恐竜ランド

マリオの冒険の舞台となるのは、遙か南の不思議な島国「恐竜ランド」。

この恐竜ランド。いくつかの島に分かれていて、あちらこちらに大魔王クッパの手下たちの住む城が点在している。

マリオは「恐竜ランド」に平和を取り戻すべく、ヨースター島を振り出しに、冒険の旅へと出発していくのだが……。

マリオの前には膨大な数のコース(今は50以上とだけ言っておこう)と強敵たちが待ち受けている。森、草原、洞窟、湖、そして城で、さまざまな謎と罠がマリオに襲いかかってくる。

コースに隠された謎は、おなじみの土管の中に拡がる隠れ面から、コースとコースをつなぐ秘密のルート。そして今回のマリオの冒険のカギを握るとも言える〝秘密の4色ブロック〟まで大小さまざま。

コースの秘密は、33ページからの「スーパーマリオ・ワールドツアーガイド」の章でじっくり紹介しているので、「恐竜ランド」の秘密にある時は驚きつつ、ある時は感心しつつ、スーパーマリオワールドを楽しんでいこう(大魔王クッパを倒すために!)。

恐竜ランドの2大特色

◆4色ブロックのスイッチ

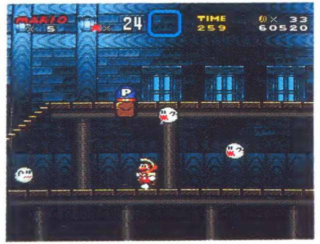
この世界の4ヵ所に、不思議な力を持った4色のブロックを出現させる巨大なスイッチが隠されている。このスイッチを見つけることを絶対に忘れないで!!

◆秘密のルート

攻略ルートはひとつではなく、2つの出口を持っているコースもかなりの数にのぼる。秘密のルートを見つければ、クッパ城への近道が開けることもあるかも!?

は謎だらけ!!

◀動く壁や床が非常に多いのが、この島の特徴。挟まれることのないよう十分な注意が必要。



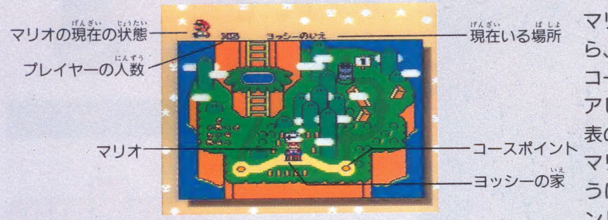
◀お化け屋敷には多くのドアがあり、ドアとドアは不思議なつながり方をしている。

◀文字通り、秘密のルートを開くカギがこれ。ほとんどは見つけにくい所にそっと置かれている。

ゲーム画面の表示について

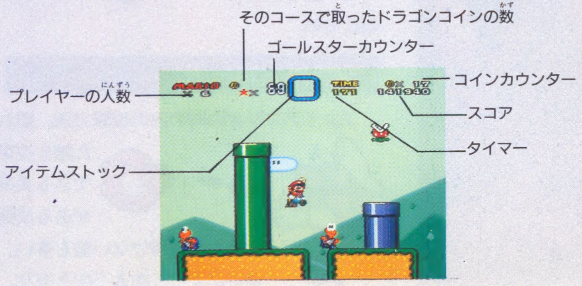
ゲーム画面は、マップ画面とアクション画面に分かれています。マップ画面は各コースとコースの間を移動する時のもの。アクション画面は実際にマリオが戦うコースの画面。砦や城以外は、一度クリアしたコースにも何度でもチャレンジすることができます。

■マップ画面

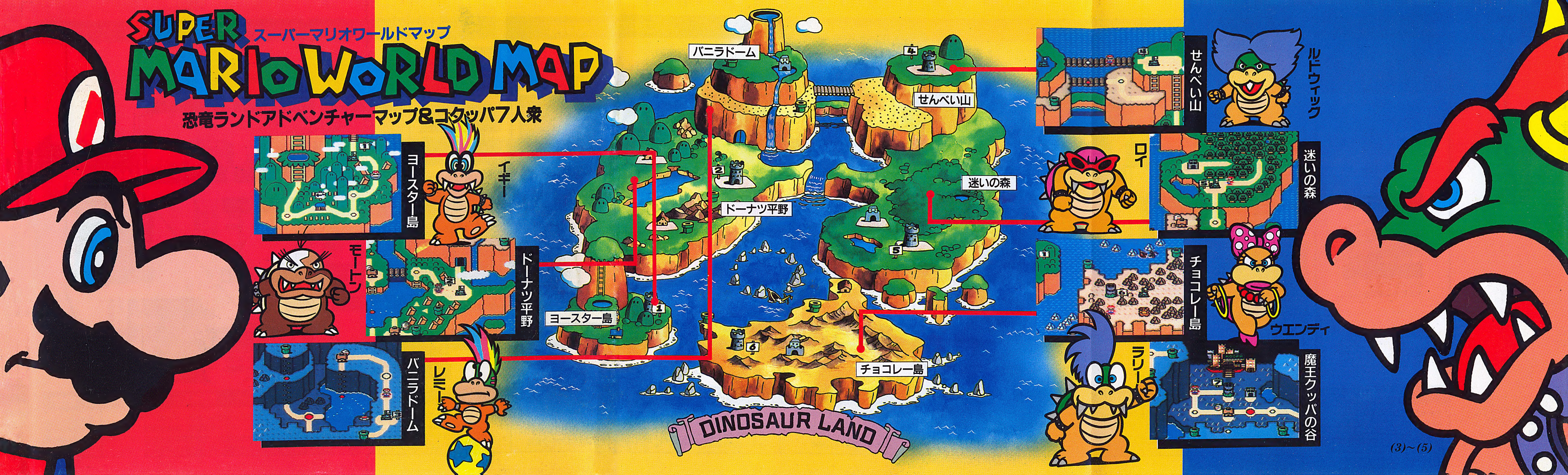


このマップ画面上でマリオを移動させながら、恐竜ランドを冒険。コースポイントをクリアしていくたびに、地表のマップが変化し、マリオは先へ進めるようになる。コースポイントが赤い場所にはコース分岐があります。

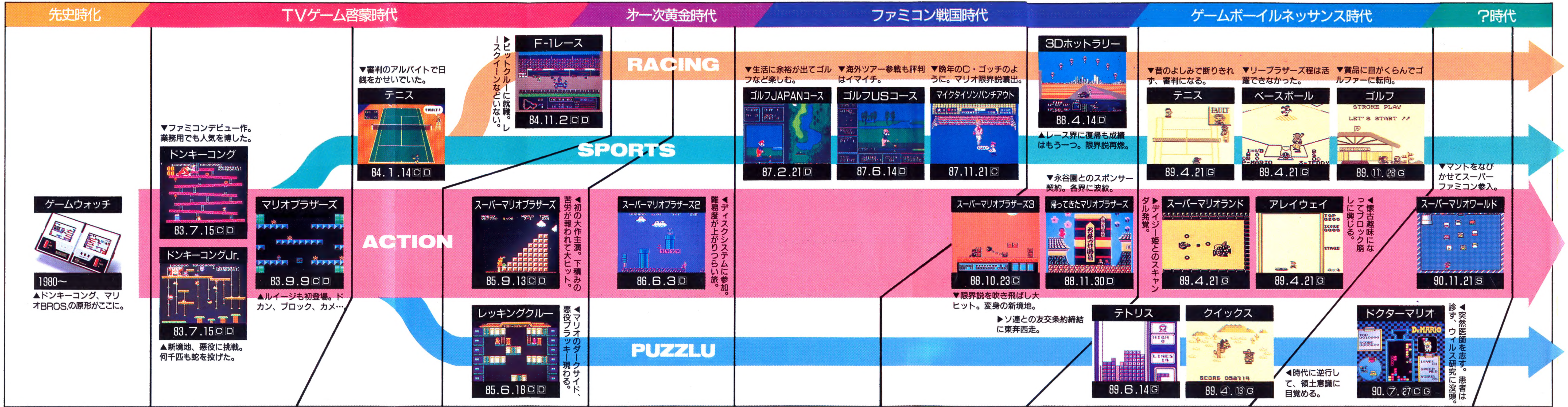
■アクション画面



マップ画面でコースポイントの上にマリオを移動させ、YまたはBボタンを押すと、マリオがコースに入っていきアクション画面が登場。実際にマリオがクッパたちと戦う画面がこれ。ゴールまで到達すればコースクリア。


SUPER MARIO WORLD MAP
スーパーマリオワールドマップ
恐竜ランドアドベンチャーマップ&コクッパ7人衆
ヨースター島
イギー
モートン
ドーナツ平野
バニラドーム
レミー
バニラドーム
ドーナツ平野
ヨースター島
チョコレー島
せんべい山
迷いの森
せんべい山
ルドウィック
迷いの森
ロイ
チョコレー島
ウエンディ
ラリー
魔王クッパの谷
DINOSAUR LAND

マリオゲームの系譜



年	出来事
〜1982	●東北・上越新幹線開業 ●東京地裁コンピュータプログラムは著作物にあたると判決 ●Dr.アラレちゃん大ヒット
1983	●ロッキード裁判、田中角栄有罪 ●東京ディズニーランド開園 ●東北大で日本初の「試験管ベビー」 ●ファミコン本体発売開始
1984	●三浦和義「ロス疑惑」騒動 ●グリコ・森永事件 ●ハドソン、ナムコ等サード・パーティーファミコン参入
1985	●新風俗営業法施行 ●日航機墜落 ●阪神タイガース21年ぶり優勝 ●世に言うファミコンブーム
1986	●チェルノブイリ原発事故 ●若王子さん誘拐事件 ●おニャン子ブーム ●ディスクシステム発売
1987	●国鉄民営化、JR6社発足 ●利根川進教授ノーベル賞授賞 ●江川卓（巨人軍）引退 ●ドラクエII発売、RPGブーム。
1988	●ソウルオリンピック ●ミニ四駆ブーム ●全米でNintendo人気沸騰 ●ファミコンネットワーク開局
1989	●新元号「平成」に決まる ●消費税導入 ●リクルート事件 ●テトリスブーム、ゲームボーイ発売
1990	●東欧諸国民主化の波、東西ドイツ統一 ●森林伐採、オゾン層破壊等、環境保護問題 ●湾岸危機問題勃発、イラク軍クェートに侵攻 ●ドラクエⅣ異常人気、スーパーファミコン発売
1991	●スーパーファミコン大ヒット!?新ゼルダの伝説、シムシティ発売

C／カセット
D／ディスク
G／ゲームボーイ
S／スーパーファミコン

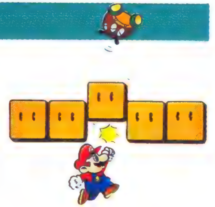
マリオの代表的な攻撃方法はこの9種類!!

踏みつけ

敵の上に乗って踏みつける。中には踏めない敵もいるが、攻撃の代表例。スピンして踏む方法もある。

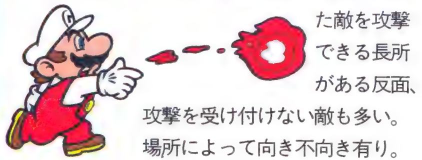
パンチ

ブロックの上にいる敵を、下からパンチで突き上げる。踏みつけと違って、ほとんどの敵に有効。



ファイアボール

ファイアマリオの時のみの攻撃方法。離れた敵を攻撃できる長所がある反面、攻撃を受け付けない敵も多い。場所によって向き不向き有り。



マント NEW

マントを回転させて敵をヒットする。攻撃だけでなく、横のブロックを叩くのにも使用可能。何かと便利なアクション。

NEW ボディプレス

マントマリオの状態で、上から落ちて敵に体当たり。正確に体当たりできるようになれば、強力な武器になる。

急降下 NEW

急降下のまま地面にぶつかると、地面が揺(ゆ)れて地上の敵を倒せる。ただし、その時に跳(は)ねている敵には効かないので過信(かしん)は禁物(きんもつ)。

キック

甲羅(こうら)をキックして武器代わりに使う攻撃方法。連続して敵を倒すと、得点アップと同時に1 UPのチャンスもある。

ショット NEW

甲羅(こうら)を上に投げることもできるようになった。上空の敵を倒したり、上空のブロックを叩いたり。この技が必要不可欠な場所は多い。

スライディング

坂道のみでの攻撃方法。十字ボタンの下を入れているとマリオは無敵状態で坂を滑り降りる。坂が終わると効果は消える。

コントローラーの主な使用法

多くのボタンを持つスーパーファミコンのコントローラー。その中で、ゲームの基本となるのは、＋字ボタンとB、Yボタン（Aボタンはある程度、補助的なボタンと考えた方がいいでしょう)。詳しいボタンの使用方法は、取り扱い説明書で確認して下さい。

Lボタン

アクション画面で、マリオのいる画面の前後を確認するのに使用する。トラップの多い場所では便利。

Rボタン

Xボタン

アクション画面では、Yボタンと同じ働きをする。

Aボタン

スピンジャンプの時に使用。またヨッシーから降りる時もこのボタン。

Bボタン

ジャンプをしたり、泳いだり。マントマリオをゆっくり着地させたりヨッシーの飛行にも使用。

十字ボタン

アクション画面ではマリオを左右に動かすのに使用。マップ画面ではマリオの移動と画面スクロールなど。

セレクトボタン

ストックしているアイテムを取り出す時に使用する。その他、カーソルの移動の時にも使用する。

スタートボタン

ゲーム開始時に使用。ゲーム中は、ポーズ状態(ゲームの一時中断)のON、OFFに使用する。

Yボタン

加速、物を持つ、マントの回転、マントマリオの飛行のコントロール、金網につかまってのパンチなど、多くのアクションに使用する。非常に使用頻度(ひんど)の高い重要なボタン。

ヨッシーに敵を食べさせたり、吐(は)き出させることもできる。

選択画面では、キャンセルに使用する。

知っておくと何かと便利！ マリオ(得)テクニック

①中間ゲートでパワーアップ

各コースの中程には、「中間ゲート」と呼ばれる、右の写真のようなゲートがある。

このゲートを切っておくと、コース内で1ミスとなった場合でも、ここから再スタートOK。また、ノーマルの状態でゲートを切ると、スーパーマリオにパワーアップできる。

②99人マリオもOK!?

連続して敵を倒すと、スコアがアップし、8匹目からは1UP。これはマリオの常識。が、今度のマリオには、その常識を上回るテクニックも入っている。8匹目までは今までと同じだけれど、9匹目以降は2UP。10匹目以降は全て3UP。マリオ増やしの心強い味方です！

③カメの甲羅はビート板代わり

水中面では、甲羅を持っているとすばやく動くことができる。

また、十字ボタンの上を押しながらBボタンを連打すると急上昇。十字ボタンの下を押しながらB連打だとゆっくり上昇が可能。これはマニュアルに載っていないテクニック。狭い水路を攻略する時に便利。

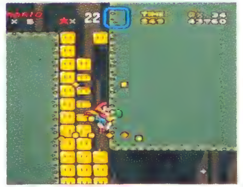
④パワーアップ状態をセレクト

新機能の〝アイテムストック〟を使うと、場合によっては、パワーアップ状態のセレクトも可能。ファイアマリオでマント羽根を持っている時、またマントマリオでファイアフラワーを持っている時は、セレクトボタンを押すと、ファイア←→マントの状態を入れ替えられる。

⑤ほとんどのコースは2階建て！

普通は敵の多い地面に目が行くものだけど、今度のマリオは上空にも多くの注意を払ってほしい。実は横スクロールのコースは、ほとんどの場合が縦2画面分になっていて、コースの上の方に秘密が隠されている場合もしばしばあるのだ。特にコインは多いようだ。

⑥ヨッシーの特殊能力に注目！



敵をパクパク食べるヨッシー。カメを食べた場合は、その時、ヨッシーの口の中にあるカメの甲羅（こうら）の色に注目！ この状態でYボタンを押すと、赤色ならファイアを吐き、黄色なら着地時の砂埃（すなぼこり）で敵を攻撃、青色なら翼が生えて空を飛ぶことができる。役立つ特殊能力だ。

マリオの1UPテクニック

コンティニュー機能があるとはいっても、中間ゲートによるセーブのことなどプレイヤーの残り数は多い方がベター。

ここでは、マリオが1UPするための条件とテクニックを紹介しておこう。

- コインを100枚集めるたびに1UP。
- ドラゴンコインを1コースの中で5枚以上集める。
- 1コースの中でコインを30枚以上取ってスターブロックを叩く。
- 1UPキノコを取る（ブロックの中だけでなく、特定のポイントをマリオが通過すると出るものもあります）
- ゴールバーを切る時に特定のアイテムを持っている。（1UPキノコに変わる）
- 敵を5匹以上連れてゴールバーを切る。
- クリア時の残りタイム下二桁がゾロ目で、その時のゴールスターの十の位がこれと一致する。この条件を満たすと1UP。
- 3UPムーンを取ると3UP
- ゴールバーを最高地点で切ると（ゴールスターが50集められる）3UP

これら以外に敵を連続で8匹以上倒してもOK。以下のボーナスゲームもある。

◀ゴールスターを100枚集めると、スロット形式のボーナス面が登場。「絵合わせ」で最大8UPが可能。

◀土管の中の隠れ面の1種。ある特定の順序でブロックを叩くと○が3つ揃い、1UPキノコが出現。

セーブそして2人プレイについて

◆セーブ

ゲーム中、城や砦(とりで)、お化け屋敷、スイッチの宮殿などをクリアすると、右の画面のようなメッセージが登場し、セーブが可能に。記録されるのは「どのコースポイントをクリアしたか」というデータ（プレイヤーの人数は記録されない）。セーブはＢＢ方式だが、そのまま（リセットボタンを押さずに）電源を切っても大丈夫。

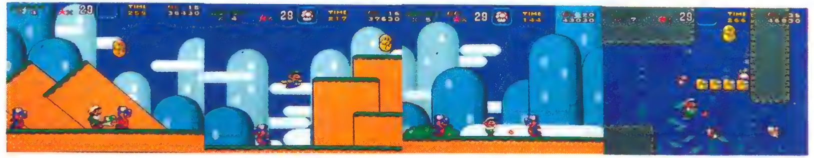
◀この画面で「記録して続ける」を選べばＯＫ。そこまでのルートが記録されます。

◆ 2人プレイ

２人プレイ時には、プレイヤーの人数を受け渡しすることもできる。

マップ画面でＬまたはＲボタンを押すと右のような画面が呼び出され、プレイヤーの受け渡しが可能になります。プレイヤー同士のテクニックに差がある場合などに、なかなか便利な親切機能です。

◀この画面は一方のプレイヤーがゲームオーバーになった時にも登場する。



UNIT 2
CHARACTER
全キャラクター名鑑

ALL STAR CAST

遥か南の島国、恐竜ランドの冒険が始まる。
マリオ達を待ち受ける、多彩でユニークな、
ファンタジーワールドの住人たちを紹介しよう。

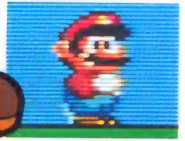
◆表の見方

敵キャラクターの特性を記号表記。４種に分類。
①踏んで倒せるか　②マントの回転で倒せるか
③ファイアで倒せるか　④ヨッシーが食べられるか
黄：ＹＥＳ　黒：ＮＯ　矢印はキャラの軌道を示す。

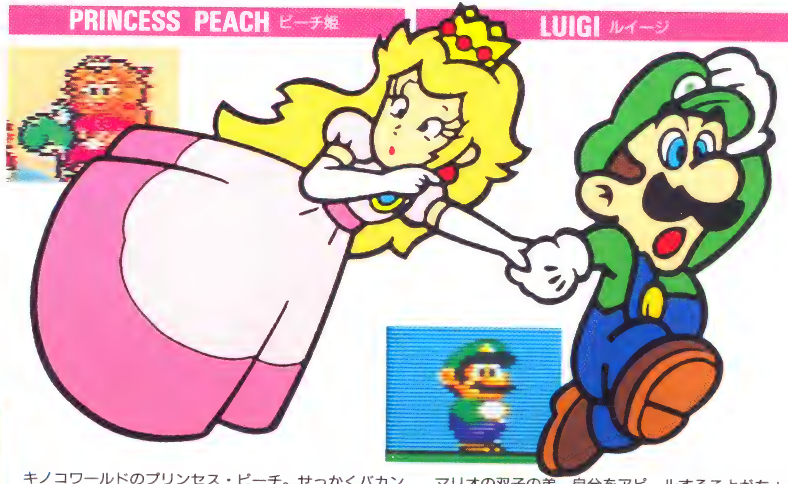
◀踏んで倒せる。（※スクリューも含む 乗れるだけはダメ）
◀マントで倒せる。（一時的仮死状態はダメ）
◀ファイアで倒せる。
◀ヨッシーが食べられる。
キャラの動き

MARIO マリオ

ご存知ゲーム界のリアルスーパースター！　４回目の冒険行は、どんな活躍を見せてくれるのか、3000万ゲームフリークスの期待を一身に背負ってカムバック。
武者振いに自慢のヒゲをピクピクさせて、マリオはあなたのプレイを待っているぞ。南国の風をマントにはらませて、さあ、ピーチ姫救出の旅に出発だ。



PRINCESS PEACH ピーチ姫



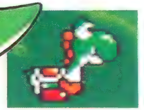
キノコワールドのプリンセス・ピーチ。せっかくバカンスにやって来たのに、姿を消してしまった彼女。またしても、クッパの仕業に違いない。マリオが救出に訪れる日を信じて、囚われのプリンセスは涙も見せずに待っている。

LUIGI ルイージ

マリオの双子の弟。自分をアピールすることがちょっと苦手なだけで、実はマリオに負けず劣らずのアビリティを持った逸材。恐竜ランドの冒険でも、いぶし銀の活躍をみせてくれること受けあい。

YOSSY ヨッシー

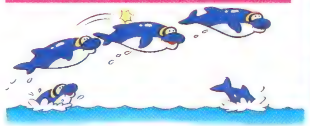
マリオの冒険をサポートしてくれる頼もしい味方。クッパに囚われた仲間を救うため、旅に出た勇士でもある。その食欲はクッパの手下たちを震え上がらせる。



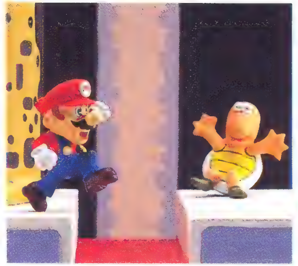
CHIBI-YOSSY チビッコヨッシー

広い恐竜ランドのどこかに、赤、青、黄三色の伝説のヨッシーがいると言う。彼らは皆子供なので何かを５つ食べさせて、育てなくちゃいけない。

LIFTON リフトン



水上を進む時、マリオの橋渡しをしてくれるお助けキャラ。触れてもやられないから、安心して乗ってみよう。



KURIBON クリボン

クリボーの遠い親戚!?　上から踏むとひっくり返って、持ったり投げたり自由自在。迷いの森あたりでは、ブロックの中に隠れていることも。

TOGEZO トゲゾー

マリオ１から皆勤賞のおなじみキャラ。ジュゲムが投げるトゲゾーは、空中を飛んでいる間はパイポと呼ばれる。これ、知ってたかな？

BOMHEI ボムヘイ

踏むと時限装置がセットされ、約５秒で爆発するのはマリオ３と同じ。ヨッシーで食べる以外は倒しようがない。風船にのって来ることもある。

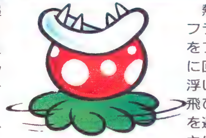
CHOROBON チョロボン

回転リフトや、ON-OFFスイッチリフトのあるアスレチックコースに多く生息。どーしても、通らなくちゃいけないところにいるのが困りもの。

HANACHAN ハナチャン

踏んづけると顔を真赤にして追っかけてくる。下手に怒らせるくらいなら、かわして行った方が良い!?　こんなデカいキャラもヨッシーは食べちゃうぞ。

P-PAKKUN ピーパックン



熱帯版パックンフラワー。葉っぱをプロペラみたいに回して、空中に浮いている。上を飛び超えるも、下を通過するも、好きにしてイイぞ。

PONKEY ポンキー

マリオ３に出てきた水中花の地上バージョン。火の玉を４つ吐き出して一休み。このくり返し。マントではじき飛ばすのが一番楽だ。

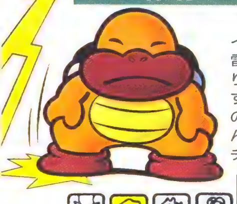
BUL ブル

各コースのゴール近くでマリオを待ちぶせ。ラグビボールや土の魂を投げつけるなど、攻撃は多彩。もちろん体当たりには要注意。３回踏め。

THE GROUND

THE SKY

K・K ケーケー



こいつがドスコイとしこを踏むと、雷が落ちて、あたり一面火の海と化す。動きはトロいので、下に回り込んですかさずパンチだ／

SANBO サンボ

バイパスルートなどにひっそりと暮らす、内気なキャラ。ほとんどがヨッシーの食欲の餌食となる。一つだけ残したりせず、全部食べよう。

CHOROPOO チョロプー

地面の中に隠れていて、マリオが近づくとスポーンと飛び出して追いかけてくる。モグラのくせに地上でも元気いっぱいに、すばしこいのだ。

DORABON ドラボン

ヨースター島のコース１に早くも登場。１回踏むとつぶれて、２回踏むと消える。羽が生えているが、もちろん空は飛べない。

INDY インディー

モグラの親玉。上には乗れるけど踏んでも倒せない。挟み打ちにされることが多いので、天井の低い所では注意／　マントで倒せるのは意外。

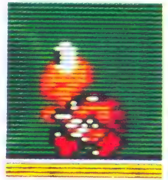
RAITA ライタ

チョコレー島だけに生息する恐竜。巨体を揺すってマリオに迫り来る。１回踏んづけるとつぶれてチビライタになる。２回踏めば倒せる。

CHIBIRAITA チビライタ

ライタを踏まなくても、初めからチビライタの奴もいる。体の倍以上の高さまで火を吐く。うかつにジャンプすると、尻がこげるよ。

NOKONOKO ノコノコ



今度のノコノコは今までとちょっと違う。踏んづけると甲羅から中身が飛び出て寒そう。放って置くとまた甲羅の中に戻って行くぞ。

BLACK PAKKUN ブラックパックン

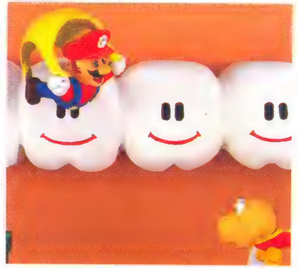
ドカンとドカン間のジメジメした所に多く生息する。マリオが踏むとやられるが、ヨッシーに乗っていれば大丈夫。ヨッシーの靴ったら頑丈／

PARA BOM パラボム

ボム兵のパラシュート部隊。突然上空に出現するので、のん気に飛んでいるとやられるぞ。着地するとただのボム兵になる。次々降ってくるぞ。

PARA KURI パラクリ

クリボンのスカイダイビングチーム。パラボムと一緒にいることが多い。もちろん着地後はただのクリボン。落下速度は速くない。



FISHING JUGEM フィッシングジュゲム

マリオ４になってジュゲムも芸が増えた。思わずキノコに手が出るが、ここはぐっとガマン／キノコが無くなると、すぐパイポ攻撃に転ずるぞ。

JUGEM ジュゲム

今度のマリオは、上に物が投げられるので、下からでもジュゲムを攻撃できる。しかも、ジュゲムが消えた後の雲に、マリオが乗れる特典付き。

APPARE アッパレ

羽の生えたブロックの上からハンマーを乱れ打ちする暴れ者。下からパンチで、思いのほか簡単に倒せる。もうハンマーぐらいじゃビビらない。

PATA KURI パタクリ

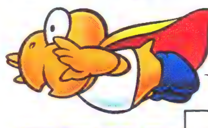
羽の生えたクリボン。大空を雄々しく飛んでいるところは、あんまり見たことがない。１回踏むと羽がもげて、ただのクリボンに成り下がる。

THE SKY

UNDER GROUND

MANTO GAME マントガメ

初登場、甲羅のないカメ／　マントが点滅している奴は、マント羽根を持っている。編隊を組んで来襲することが多いので注意。１回踏むとマントが取れる。



KILLER キラー

マリオ３に出ていた、Uターンキラーは今回お休み。一方通行のオーソドックスなキラー。連続ジャンプに利用したりするテクニックもある。

MAGNAM-KILLER マグナムキラー

ヨースター島のコース１で、初めて見たときは、そのデカさに驚かされたが、何のことはない。上から踏めば、あっけなく倒せる。

PATA PATA パタパタ

ノコノコに羽が生えてパタパタ。趣向をこらしたネーミングだ!?　今回は連続１UPに一役買ったりする大抜擢もある。マリオ１から皆勤賞。

TOGEMET トゲメット

マリオに踏まれることを、頑なに拒むキャラ。段差のある地形でも、へばり着いてやって来る。こんなトゲトゲの敵も、ヨッシーは食べる。

MET メット

甲羅から首を出したところを見たことがないが、カメの仲間だ。ファイアーが効かないというかつての無敵性は、ヨッシーの出現で消滅した。

BASA BASA バサバサ

洞窟の天井にぶら下がっていて、マリオが近づくとバサバサ飛んで来る。画面のあんまり右端に寄っている、せっかちな人は注意してね。

UNBABA ウンババ

火の海に生きるワニに似た敵。ガイコツいかだの近くに潜み、海面から目だけを出してマリオを待ち伏せ。タイミング良く、ジャンプでかわせ。

PUKU PUKU プクプク

マリオ１から連続出場の水中キャラ代表選手。マリオの動きがニブい水中では、不覚をとることもあるが、マントが水中でも有効なので使おう。

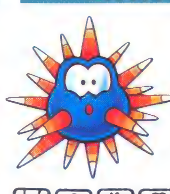
BUKU BUKU ブクブク

水中眼鏡をかけたプクプク。動きやスピードは変わらない。大編隊を組んで登場することが多いので、一匹見かけたら100匹はいると思え。

FUGUMANNEN フグマンネン

巨大なトゲフグ。水面からのジャンプで飛び越えられるギリギリのサイズ。マリオ３の巨大プクプクと同じ位の大きさだけど、動きはずっと遅い。

UNIRA ウニラ



水中の狭い通路などで、同じ所を行ったり来たりしている障害物的キャラ。いっさいの攻撃を受けつけないので、ただよけて通るしかない。

GOOSKA グースカ

普段は岩棚などでグーグー寝ているが、マリオが近づくと狂ったように追いかけて来る。Ｙ泳法でぶっちぎると、またその場に寝てしまうぞ。

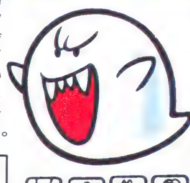
TORPEDO トーピード

キラーの魚雷版。水中なので上から踏めない。他の水中キャラに比べると、格段にスピードが速いので注意。ソーダの湖などに多くいるぞ。

TELESA テレサ

マリオ３から引き続き登場の、シャイなお化け。今回は、輪になってグルグル回っていたり、ブロックに化けたり、中々多才ぶりを見せてる。

ATOMIC TELESA アトミックテレサ



テレサだから当然無敵。にもかかわらずこのデカさ！よけるだけでも一大事。デカくても、対人赤面症は相変わらず、顔を会わせてる間は動かない。

SPOOK スプーク

フィッシングジュゲムのゴースト。釣り糸の先に付いているのは火の玉。触れるとアウト！下をくぐるか、糸の部分をジャンプで通過しよう。

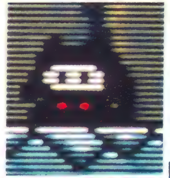
TELESAULS テレサウルス

さすが恐竜ランドと言うだけあって、恐竜のお化け登場。青白い顔でスーッと飛んで来る。動きは単調だけど、スピードは中々速い。

BUBBLE バブル

火の海から吹き出す火の玉。一定のリズムで吹き出すので、タイミングを測ってジャンプ。このキャラもマリオ１から皆勤賞だ。

HAKKUN ハックン

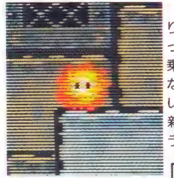


クッパ城の最後の通路だけにいる。こいつを見つけたら、クッパの部屋まで後わずかだ。マリオが近づくと小さくジャンプする。

KARON カロン

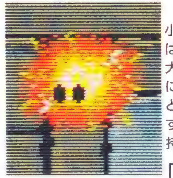
マリオ３の頃と比べると随分大きく立派になった。中には骨を投げつけてくるタイプもいる。踏んづけるとパリパリと気持ち良い音がするぞ。

KESERAN ケセラン



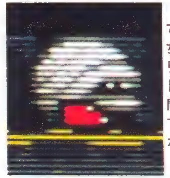
城や砦の岩の周りをグルグルと回っている。絶対に乗らなくてはならない岩にへばり着いているので困る。新種の障害物キャラだ。

PASARAN パサラン



ケセランの親玉。小さいジャンプでは飛び越せない位大きい。一つの岩にケセランと両方とも着いていたりすると、悲惨な気持ちになる。

HONE MET ホネメット



一見メットに似ているが、時々立ち止まっては、ハリネズミのようにトゲを出す。この間は踏めないし、マントも受けつけない。

DOSUN ドッスン

クッパがお城や砦にしかけた、岩のお化け。１体の時はギリギリでかわし、上に戻る隙に通過。連続の時は、Ｙダッシュで一気に駆け抜ける。

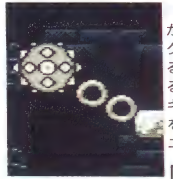
COTON コトン

ドッスンの子供。ただ真下に落ちるだけでなく、マリオに向って、大きく弧を描いてジャンプする。下手にジャンプすると空中ではち合わせる。

GARI GARI ガリガリ

円盤状のノコギリで、一定場所をループしているものもあれば、マリオめがけて飛んでくるものもいる、ゲーム後半の城では悩まされるはず。

GURU GURU グルグル



トゲトゲの鉄球が鎖につながれてグルグル回っている。とにかくよけるしかない障害物キャラ。鎖の部分をすり抜けるテクニックは絶対必要。

KAMEK カメック

カメ一族の魔道師。テレポーテーションの使い手で、突然背後に出現することもある。「○△×」の魔法で、ブロックをカメに変えたりもする。

TELEPORT

FISH BONE フィッシュボーン

誰に食べられたのか、骨だけの魚。お城でしかも水中面と言う、高難易度コースに出現する。困ったことに、いっさいの攻撃を受けつけない。

MEKA KOOPA メカクッパ

ネジ巻き動力のクッパロボ。踏むとしばらくは動かず、持ったり投げたりできる。実は、クッパ攻略のキーマンだったりする、重要キャラだ。

BUIBUI ブイブイ

各ワールドの砦のボス。木製のオンボロ観覧車に乗り、火を吐いてくる。下からのパンチが有効だが、床の丸太がどんどん落ちるので注意！

IGGY イギー

Z1・ヨースター島のボス。甲羅の中に頭を引っ込めて、火の玉をころがして来るぞ。イギーがいる側に島が傾斜した時を狙って、上から蹴っ飛ばそう。

MORTON モートン

Z2・ドーナツ平野のボス。天井に攀じ登り、マリオの真上に来ると、ドスンと落下して来る。この時地面にいると震動でしばらく動けなくなるので注意。

LEMMY レミー

Z3・バニラドームのボス。7つのドカンに隠れていて、どこから出て来るか分からない。偽者(ダミー)2匹をはずして、本物を踏みつけよう。バブルにも要注意。

LUDWIG ルドウィッグ

Z4・せんべい山のボス。火の玉を三連発吐いたかと思うと、側転で空中を横断し、着地すると甲羅にもぐって無敵になる。何とも落ち着きのない奴だ。

KOOPA クッパ

いよいよ登場、最後のボス。クッパと会うのはこれで4度目。今回はピエロの顔みたいな乗り物で登場。

ROY ロイ

Z5・迷いの森のボス。モートンと同じ動きだが、両側の壁がぐんぐん迫って来る分だけ難しい。ロイの動きも段々と速くなるので、ぐずぐずしちゃダメ。

WENDY ウェンディー

Z6・チョコレー島のボス。レミーと同じ動きだけど、バブルが2個になって難易度アップ。女の子だからって遠慮はいらない、ガンガン踏もう。

LARRY ラリー

Z7・魔王クッパの谷のボス。イギーと同じ動きだが、火の海からバブルが2発! 島は、しばらく時間がたつと、傾斜を増すので、その時を狙え。

UNIT 3

WORLD TOUR GUIDE 1

ヨースター島〜クッパ城コースマップ

スーパーマリオワールドツアーガイドの読み方

さて、これから恐竜ランドを冒険して行くあなたの強力な味方となるのが、この「スーパーマリオワールドツアーガイド」。

ここではマップを中心に、冒険のポイントとなる部分を紹介していくつもりである。

ルートガイドは、ヨースター島から。通常にプレイするとそうなるであろう順序に従って、恐竜ランドをいくつかの区分に分けエリアごとに紹介する形式。ルートが複雑にからみあっているエリアでは、そのつながりを合わせて紹介している。

コースポイントごとでは、マップと合わせて、コース全体の説明とコースデータ、そして難関ポイントをクリアするためのテクニックを紹介している。

敵の出現パターンについては特にくわしくは触れていないが、マップを見ながら実際にプレイすれば、ある程度イメージはわくだろう。とりあえず、最もたいせつなのは、コースポイント同士のつながりを頭に入れながら進んでいくこと。

なお、４色のブロックについては、すべて出現した後の状態で示してある。

「マップ中の表記」について

マップの中では、ハテナブロックの中身と床や壁の移動を中心に紹介している。

その場合、ブロックの中身はマップの下帯（または右帯）に略称で記入。床や壁の移動については、マップ中に矢印で記入している。

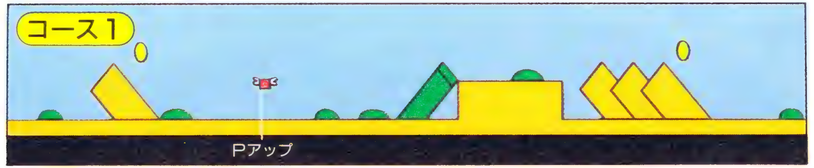
また、マリオワールドおなじみの土管の中の隠れ面については、入口と出口になる土管に矢印をつけて紹介している。

アイテムの表記については、なるべくその名称通りに紹介。長い名前のものの略称は次の通り。

- Ｐアップ（パワーアップアイテム各種）
- Ｃコイン（コントロールできるコイン）
- Ｓスター（スーパースター）
- スター（スターブロック）
- バルーン（バルーンブロック）
- Ｒブロック（ルーレットブロック）
- ヒント（メッセージブロック）

◆ツアーマップの例

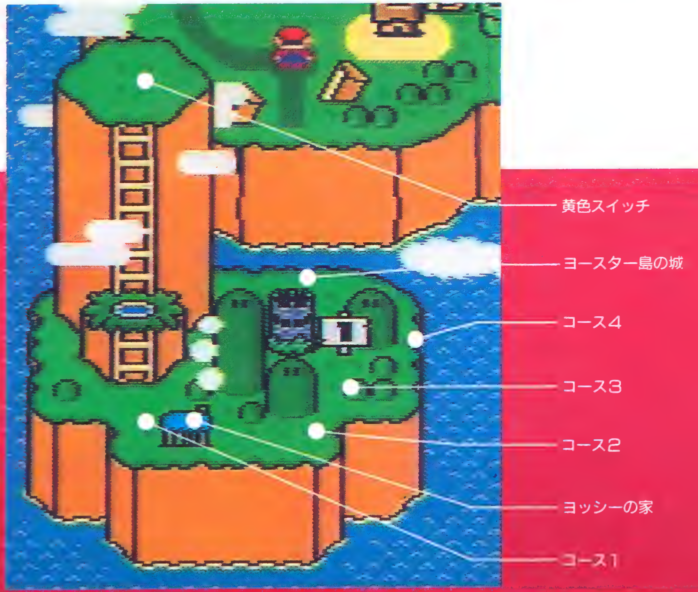
※コイン、ドラゴンコインもコース中に表記してある。



GOOD LUCK!

YOSTER ISLAND

ワールドツアーガイド❶ヨースター島

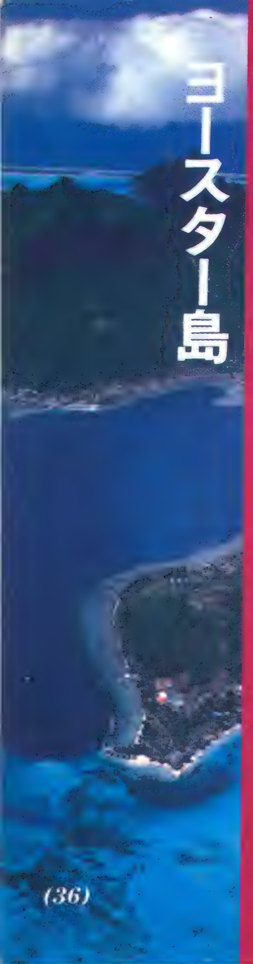


ここヨースター島のヨッシーの家が冒険のスタート地点。城をクリアすると、ドーナッツ平野への道が開ける。カッパ山の頂上には黄色スイッチがある。

◆ツアールート

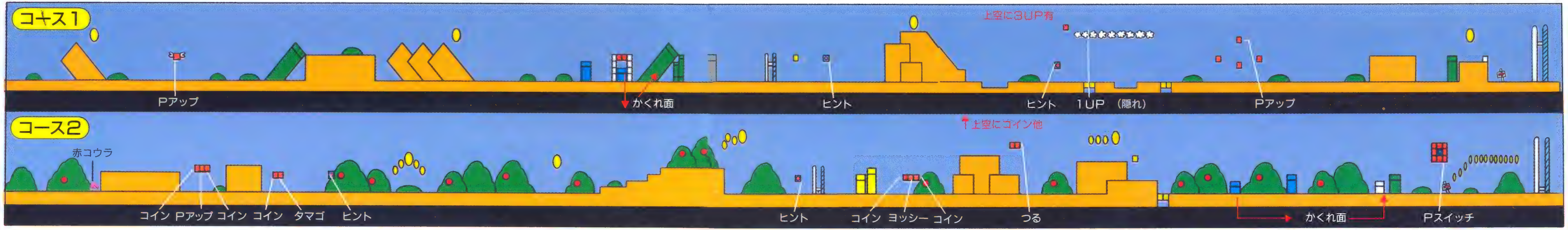
ヨッシーの家を出ると、いきなりルートが東西に分かれている。ここでは西に進み、その後カッパ山の黄色スイッチへ。

スイッチを押した後で、東のルートに進み、あとはコース順に北上していけばいいだろう。



ヨースター島

YOSTER ISLAND



恐竜ヨッシーとともに、マリオ、4度目の戦いの旅がここに始まる！

ヨースター島のコース1

冒険のスタートをサービスアイテムが祝ってくれる

ヨッシーの家を出て西に向うと、マリオを待っているのは、のどかな草原。

マリオの冒険の無事を祈るかのように、パワーアップアイテムや1UPキノコなど、さまざまなアイテムが、非常に取りやすい場所に出現する。このコースをクリアしたら、次はカッパ山に行くと後がラクになるだろう。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	土管の中に1つ
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	マグナムキラー

◀いきなり飛んでくるマグナムキラー。スーパーファミコンになって敵も一段と巨大&強力化した。

数多くある隠れ面の最初のものがこの土管。入り口を塞いでいるブロックは、スピンジャンプで破壊して地下へ。

地下のドラゴンコインを取れば地上と合わせて5個になる。

ヨースター島のコース2

今回の冒険の仲間、ヨッシー登場！ さあ敵を食べつくせ

このコースでは、冒険の仲間ヨッシーが初登場。ハテナブロック（2カ所ある）を叩くとヨッシーが出現。チョロプーを始めとした敵たちを、凄まじい食欲で食べてくれる。

ゴール直前のスイッチブロックでコインをブロックに変え、その上からジャンプすれば、かなり高い位置でゴールバーを切れるはず。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ブル

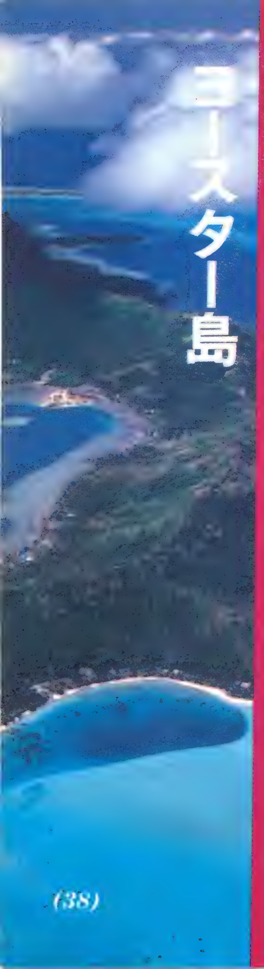
◀ゴール直前にはブルが待ち受けている。このブル一族、攻撃も多彩で耐久力もなかなかのものだ。

ヨッシーに乗っている間、マリオは敵に触れてもダメージは受けない（ただしヨッシーから降ろされるが）。多少攻撃方法は制限されるが、ヨッシーに乗って戦う方がいろいろ有利だ。

MARIO'S VIEW

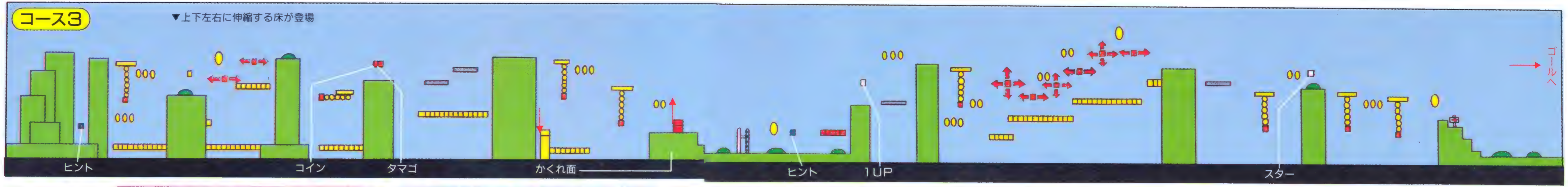
隠れ面にはアイテムが！

隠れ面の役割は、近道というよりもアイテムの補充。コイン類やアイテムが複数用意されていることが多い。ただし後半になると難しい面が多いようだ……。



ヨースター島

YOSTER ISLAND



口笛を吹きつつ、ジャンプ&ジャンプ！ 高原をハイキング気分で突き進め。

ヨースター島のコース3

回転リフトと伸縮床。足元に注意しながらハイキング

コース3の特色は、不安定な足元。

回転するリフト、伸び縮みする床。タイミングを計りながらジャンプし、ゴールをめざしていかなくてはならない。

ただし……。あなたがすでにカッパ山の黄色スイッチを押していたとすれば、マップで紹介しているように、ほとんどの谷底には黄色ブロックが置かれ、マリオの冒険を助けてくれる。これなら、もう怖くはないだろう。

◀前半部では、伸縮する床が続出。タイミングをとるだけでなく、中央に着地するように心がけよう。

▲乗ったままグルグル回るのも楽しみ方のひとつ!?

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★☆☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ノコノコ(赤)

黄色スイッチを押しているのと押していないのとでは、このコースの難易度(少なくとも心理的な圧迫感)は大きく違う。

黄色だけでなく4色のブロックは、このようにマリオの冒険を少しでもラクにするために用意された一種のサービスアイテム。この先、スイッチを見つけたら必ず押すように！

また、4色ブロックの中で、黄色はスーパーキノコを。緑色はマント羽根を出す。(赤と青は何も出さない)。

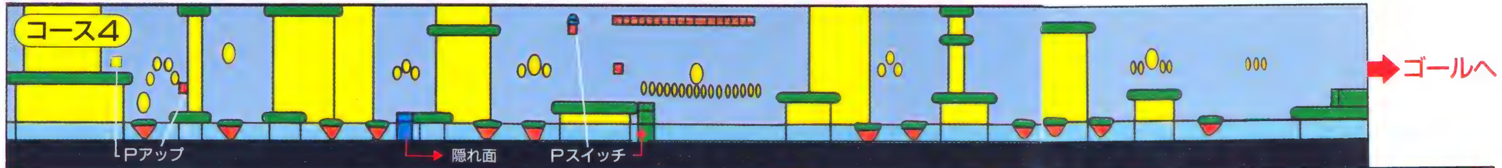
このことも覚えておいて損はない!!

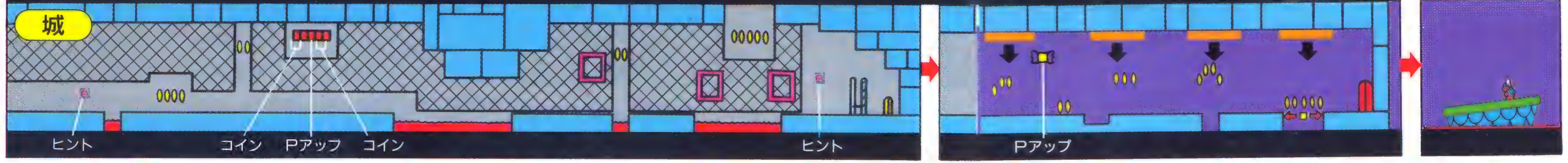
▲ちょっと失敗すればマリオは画面の下へ！

▲足を踏み外しても黄色ブロックが守ってくれる。

▲マリオワールドには、どこかアミューズメントパークと共通する楽しさがある。そう思いませんか、あなた？

ヨースター島を北上！ さまざまな罠が待ち構える コクッパの城へ。





ヨースター島のコース4

小さな浮き島を足場にして マリオは進む！

のどかな湖畔、といったイメージのコース。小さな浮き島を足場にしてホップステップと進んでいけば、簡単にクリアできるはず。湖に落ちた時は、機雷を水中ジャンプしてかわせばＯＫ。

ところで、新しいマリオの泳ぐ姿、なかなかかわいいでしょ!?

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水上面
B	かくれ面の数	１つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	プクプク

◀この浮き島はマリオが上に乗ると少しずつ沈んでいく。じっとしていると哀れ？マリオは水の中……。

ここは敵も比較的少なく、かなりやさしいコースと言える。敵の出始める中盤以降は、スイッチブロックとスーパースターを使って、一気に駆け抜けていけば問題はない。

ヨースター島の城

金網のトラップを越え、 コクッパ・イギーのもとへ！

城内部の前半は、一面に金網が張りめぐらされている。パトロール中のノコノコを上下の動きでかわしながら、城の奥へ奥へと。途中アイテムを取り逃さないように。

◀裏側のノコノコはパンチで倒して進め。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ノコノコ

コクッパ攻略ガイド①

IGGY イギー

揺れる土台から 弾き落とせ！

イギーとの対決の舞台は、天秤のように揺れる土台の上。

攻撃のチャンスは、イギーのいる側に土台が傾いた時。その時を狙ってイギーを上から踏みつける！

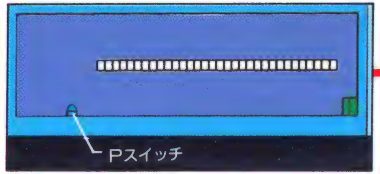
それ以外の時は無理は禁物だ。

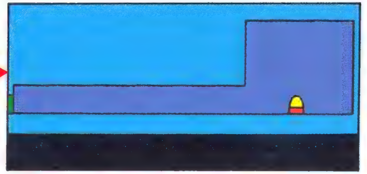
◀土台がイギー側に傾いた時にジャンプして接近。

◀上から踏みつけて、一気にイギーを弾き飛ばせ！

ヨースター島 YOSTER ISLAND

きいろスイッチ





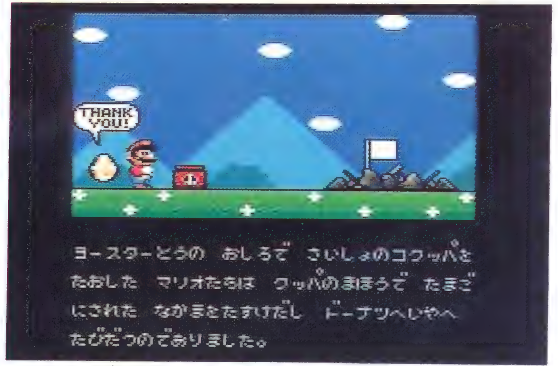
カッパ山からヨースター島を見下ろせば

ヨースター島の黄色スイッチ

黄色スイッチを押し、ブロックのシャワーを降らせるのだ！

4色のスイッチがあるコースは、すべて横3画面＋3画面。何らかの形でプレイヤーの得になるサービスコースになっている。

スイッチを押すと、マップ画面でマリオが黄色ブロックを恐竜ランド全体にバラ撒くぞ。

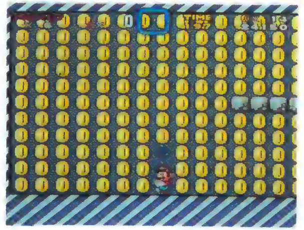


▲これはイギーを倒した後のデモ画面。さあ、ドーナツ平野へ急げ！

コース手前の画面には

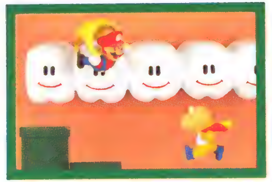
スイッチブロックがあり、このスイッチを押すと、コースはコインだらけになる。

すべて取れば、ここだけで１UPすることも可能だ。



◀カッパ山の頂上で黄色ブロックを恐竜ランド中にバラ撒くマリオ。この黄色ブロックが、この先マリオをずいぶん助けてくれるはず。

◀スイッチブロックを押すと、画面全体はコインだらけに。もし、マントマリオになっていれば、コインが取りやすいだろう。



DOUGHNUT PLAINS

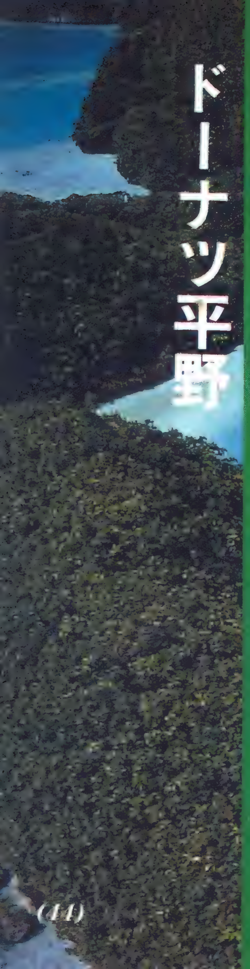
ワールドツアーガイド❷ドーナツ平野

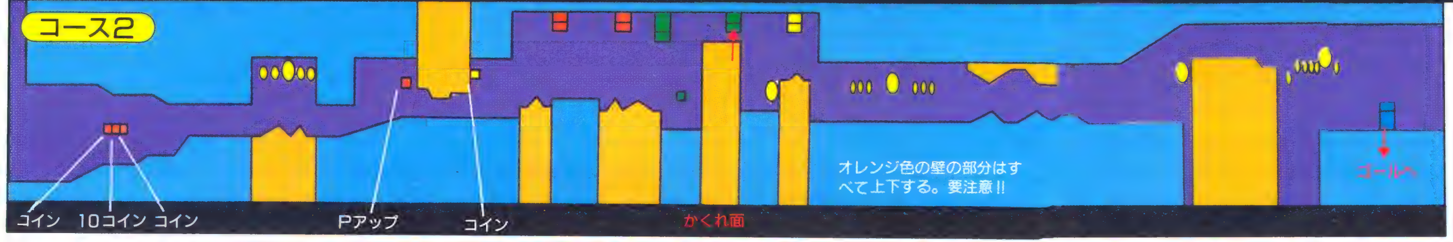
ヨースター島をクリアしたマリオたちは、ドーナツ平野へと。

平野の真ん中にポッカリとあいた池。東に見える意味ありげな土管。何やら秘密がありそうだ。

◆ツアールート

平野にはつくつかのコース分岐があり、コースポイントの総数は11。普通のツアールートは、コース１→２→お化け屋敷→３→４→城の順なのだが……。緑スイッチはもちろん、秘密のコースにも立ち寄ってみたいものである。





橋を越えれば、目の前に謎いっぱいのドーナツ状平原

ドーナツ平野のコース1

ゴール直前にカギが!! 秘密のコースへの入り口を発見!

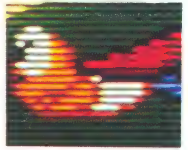
ブルとマントガメが暴れ回っているこの平野。ここではマントマリオで冒険することをおすすめしたい。ゴール直前の上空には秘密のコースの入り口を開けるカギがある。

	COURSE DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	2つ(土管)
C	コース分岐	ある(カギ)
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	マントガメ

▲かくれ面は、飛行の練習に最適。おまけにコインもガッポリ。

これはほとんどのコースに当てはまることだが、マリオの状態はマントマリオが最も有利。

ここでは、ゴール手前上空のカギを取るためにも、なんとかマントマリオになっておきたい。マントガメの中にはマント羽根を出すものがいるので、奪うのもいいだろう。



ドーナツ平野のコース2

上下する洞窟の壁、緑スイッチへの扉を見逃すな

BGMも変わり、ここは不気味な洞窟(どうくつ)コース。オレンジ色の壁はすべて上下するものだから、挟(はさ)まれないよう注意が必要だ。途中、土管内の隠(かく)れ面にはカギが隠(かく)されている。

	COURSE DATA	
A	フィールドタイプ	強制スクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	ある(土管)
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ブル

▲上下する壁。動き自体はまだゆっくりなので挟まれる心配は少ないが……。敵が出てきた時はある程度慎重に。

洞窟(どうくつ)のほぼ真ん中にある緑の逆さ土管。この中には隠れ面があり、緑スイッチへのルートを開くカギが隠(かく)されている。このカギを守るかのように待ち構えているのがブル。

ブルが蹴(け)ってくるボールはマントで破壊することができる。

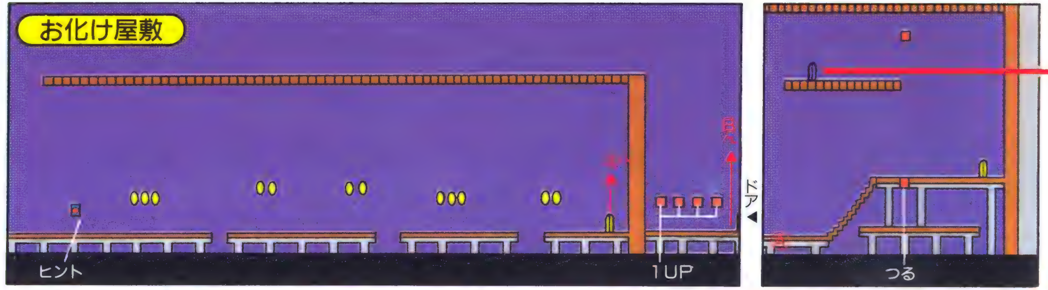
コース1と2にはカギがひとつずつ隠されている

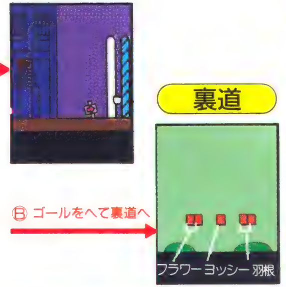
コース1と2のカギのありかは下の写真の通り。1のカギは平野中央の湖への道を開き、2のカギは緑スイッチへ。

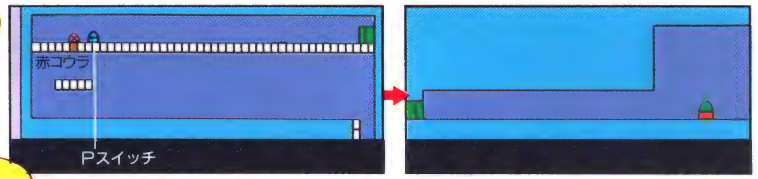
◀緑スイッチを押していればかけのぼることができる。初めてきた時にはマントが必要。

◀隠(かく)れ面のブロックを叩くとつるが出現。甲羅を上へ投げるか、マントでブロックを叩け。

ドーナツ平野
DOUGHNUT PLAINS







人里離れた平野にポツリと建つ謎の屋敷。闇の中に怪しい影がうごめいている。

ドーナツ平野のお化け屋敷

命を持たない怪しい敵。複雑なつながりのドアとドア。

お化け屋敷の中にはテレサ、アトミックテレサといった命を持たない敵たちが。

スタート地点から右へと向ったところにあるドアに入ると、もうひとつの部屋にワープ。

このワープした先の部屋でつるを出現させて、上部にある隠れ床に。そこにあるドアから脱出すればお化け屋敷はクリアとなる。

	COURSE DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールのループ画
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（ドア）
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	テレサ

◀出現→消滅を繰り返すテレサ。床付近にいれば比較的安全だが、ジャンプする時は十分な注意が必要。

このつるを出現させるには、一度右のドアから脱出し、その先の部屋からもう一度戻ってこなくてはいけない（このままではつるを出すブロックの下にまわりこめないのだ）。

戻ってきた時にはマリオはブロックの下に出るはず。

ドーナツ平野の裏道

アイテムが出るブロックが5個　マリオのためのサービース画面

ここでは、ヨッシーの他、マント羽根2個、ファイアフラワー2個が用意されている。これは、裏道を発見した人への御褒美のようなもの。ヨッシーに乗ったまま来ていれば、ヨッシーの代わりに1UPキノコが出るはず。

◀右に見えるドアが裏道への出口。ここに来るには、マントで部屋の左上の隙間を抜けるしかないぞ。

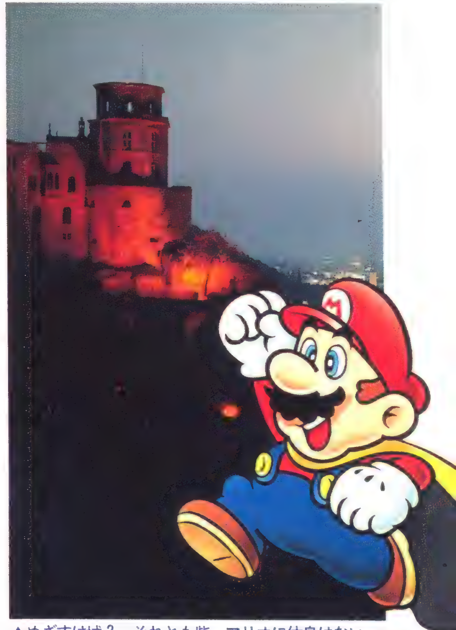
ドーナツ平野の緑スイッチ

コース2のカギでルートを開き緑の巨大スイッチを押せ！

◀ここでは敵を利用した1UPも可能。スイッチブロックでブロックを破壊するだけ。後はカメまかせ。

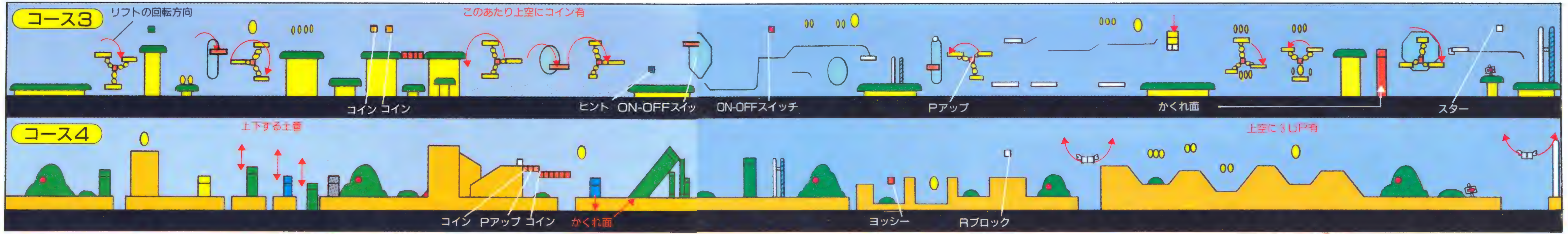
コース2でカギを取ると、この緑スイッチへのルートが開く。コース前半の画面でスイッチブロックを使って、スイッチのある面へ。

あとは力いっぱい緑スイッチを押すだけで大丈夫！



▲めざすは城？　それとも砦。マリオに休息はない。

ドーナツ平野
DOUGHNUT PLAINS



コース上に観覧車、ジェットコースター。気分はアミューズメントパーク

ドーナツ平野のコース3

トラップいっぱい！　スリリングな空中アスレチック面

遊園地の観覧車のようにグルグル回る回転リフト。レールのポイント切り替えのように、移動する床のコースを変えるON－OFFブロックなど。このコースには、新しいトラップがいくつか登場している。

R－Lボタンで画面の先を確かめながら、慎重に進んでいくもひとつの方法。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★　★　★　☆　☆
E	代表的な敵キャラ	ノコノコ

◀回転するリフトには右回りと左回りのものがある。マントを使いゆっくり着地できればかなりラクだが…。

このコースのON－OFFブロックは2つ。ここでは2つともパンチしてON状態にすることが必要。

2個目のスイッチをパンチするタイミングはちょっとむずかしいかも。

ドーナツ平野のコース4

丘を越え、上下する土管を乗り越え、ゴールをめざせ！

起伏に富んだ丘のコース。ここの名物は、上下する土管地帯と空中で左右に揺れているブロック。

前半のパタパタはジャンプしての踏み付けで、後半のパラクリはヨッシーに食べてもらうとラクだろう。スタート直後にある無敵ガメの甲羅には無理に近寄らない方がいい。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★　☆　☆　☆　☆
E	代表的な敵キャラ	アッパレ

◀Yボタンを押したままダッシュ！これも新生マリオの新しいアクションのひとつだ。

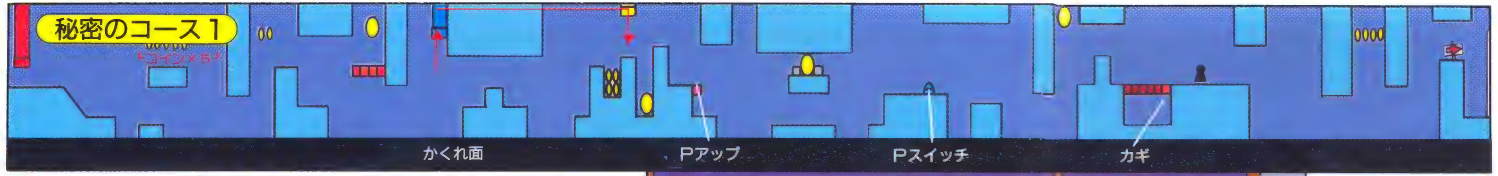
空中で揺れる床の上からトンカチ攻撃を仕掛けてくるアッパレ。その動きに最初はとまどうが……。トンカチ攻撃は一定間隔。投げ終わった時に下にもぐり込みジャンプ&パンチだ。

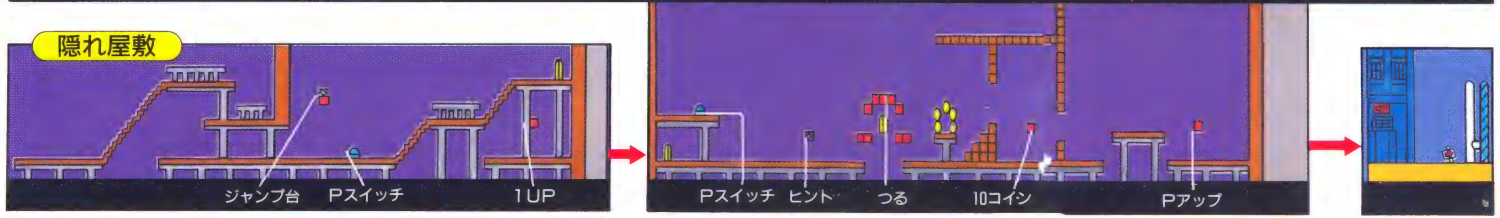
MARIO'S VIEW
ルーレットで欲しいアイテムを取るには

ルーレットでは、4種類のアイテムが順番に回転している。

欲しいアイテムがある時は、そのひとつ前のアイテム表示の時にパンチするといいぞ。

ドーナツ平野
DOUGHNUT PLAINS





中央の湖から東南へと延びる秘密のルート！この先には何が!?

ドーナツ平野のひみつのコース1

水中をスキューバするマリオ 湖底にはまたしてもカギが！

ゲーム中では、初の水中面。だが、マリオシリーズのファンにとっては、水中面はすでにおなじみのもの。

コース後半の湖底に眠るカギを取ると、湖の南にある隠れ屋敷へのルートが開かれる。

COURSE	DATA
A フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B かくれ面の数	1つ（土管）
C コース分岐	ある（カギ）
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	グースカ

▲寝てる姿はユーモラスだが、これ以上は近づかない方が安全。

最もイヤなのはグースカ。こいつは近づくと目をさまして追いかけてくる。しつこいので、逃げるより倒す方が正解。

湖底のハテナブロックを叩き、カギを出現させる

Pスイッチを持って来て、ブロックをコインに変え、下からパンチ。

ドーナツ平野の隠れ屋敷

秘密のお化け屋敷 本物の脱出扉はどこにある!?

登場する敵やコースのムードは、お化け屋敷と全くといっていいほど同じ。

最初の部屋は、右へ右へと一気に駆け抜け、もうひとつの部屋へ。そして部屋の隅にあるスイッチブロックを中央で使えば……。

COURSE	DATA
A フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある（ひみつのドア）
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	アトミックテレサ

MARIO'S VIEW
ひみつのコースの役割とは何？

実は、秘密のルートを発見できなくても、マリオはクッパの城へ行くことが可能。では、秘密のルートは何のためにあるのか？　近道、それとも一種の隠れ面？

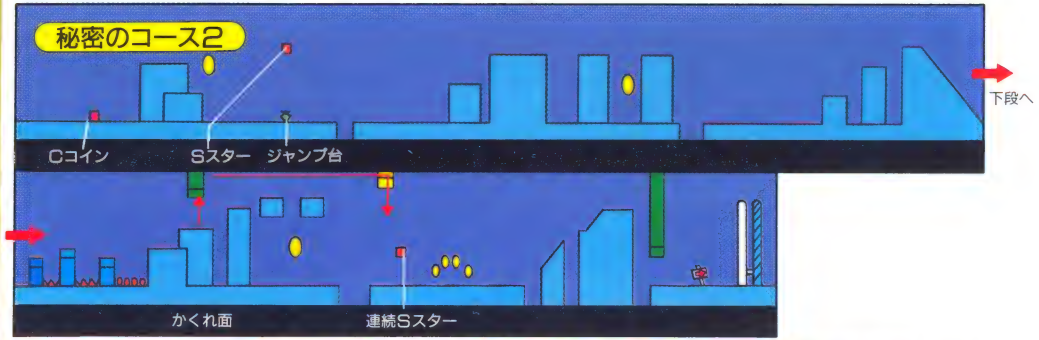
今は「どちらにも当てはまる」と答えるしかないが、腕に自信のない人は、秘密のコースは後回しにした方がいいかも。

▲隊列を組んで回るテレサ。R-TYPEを思い出す(!?)

この隠れ屋敷の出口は、スイッチブロックを使うと出現する。この時、ドアのまわりのコインをあらかじめ取っておかないと、下の写真のようになってしまうので要注意！　また、この部屋の天井にひそかに用意されているドアも気になるところだが……。このドアについては、133ページで紹介することにしておこう。

ドーナツ平野

DOUGHNUT PLAINS



土管に入り地下の秘密コースへ。眼下に拡がるのは魔王クッパの谷！

ドーナツ平野の秘密のコース2

氷ついた床そのものが敵 無理しないことが必勝法だ！

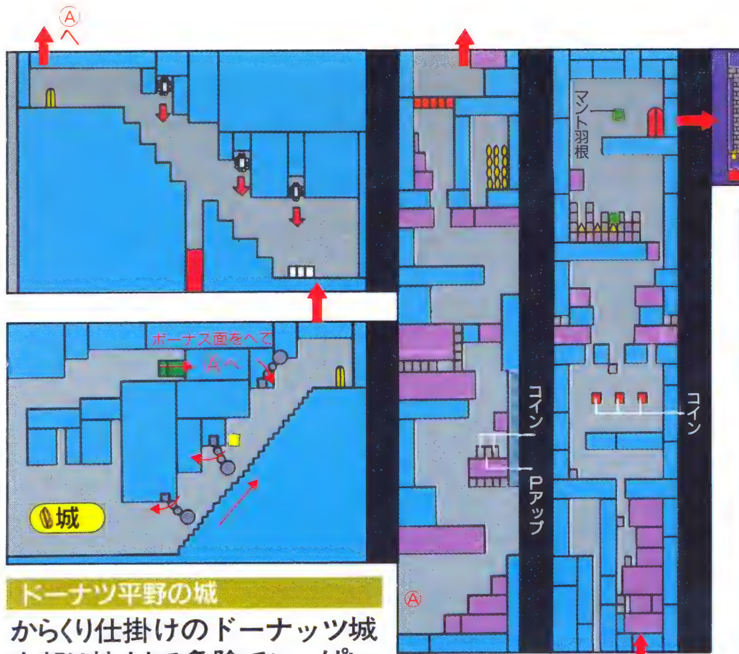
隠れ屋敷をクリアすると、東にある土管へ新たなルートが開かれる。その土管に進入すれば、そこは地底世界。遥か眼下には魔王クッパの谷が見えてくる。

このコースをクリアすれば、マリオたちは北にある土管から再び地上へ。地上ではコース４にルートがつながるはずである。

COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	トゲメット

◀滑る床。そしてブラックパックンと、けっこう面倒なコース。なるべくスーパースターを利用して進め。

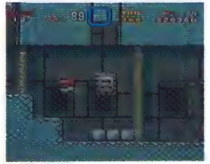
2つ目のスーパースターは、マリオが無敵状態でブロックを叩いた時にのみ出現する。かなり素速いアクションでのみ可能な技だが、成功すれば、1UP技の連続でマリオが急増する。



ドーナツ平野の城

からくり仕掛けのドーナッツ城 内部は挟まれる危険でいっぱい

スタート直後はエスカレーターとグルグル、中盤はドッスン、後半は左右に動く壁、と仕掛け満載のドーナッツ城。特にむずかしいのは、後半の縦スクロール面。基本的には、なるべく左のルートをとって登っていくといい。



▲一度落としておいて、上がり始めた時に下をくぐろう。

後半の縦スクロール面では、かなりの壁が左右に動く。

最大の難所は、右上の写真の位置。壁が右へ動き始め、

ボスはマリオめがけて落ちてくる

◀落ち始めたらすぐ左右に逃げる。

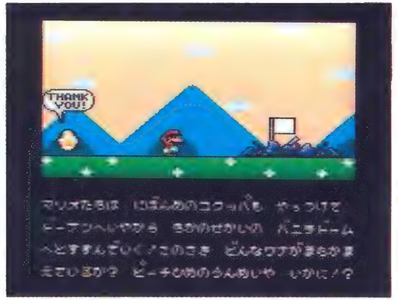
▶そして落ちてきたところを踏め！

モートンはマリオの真上に来ると落ちてくる。部屋の真ん中で待ち、落ちてきたらすばやく離れるのだ。

コクッパ攻略ガイド② MORTON モートン

マリオが通れるすきまができたら、すぐに登り始めること。ブロックを利用し、立ち止まらず登り切れ！

COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ドッスン、グルグル



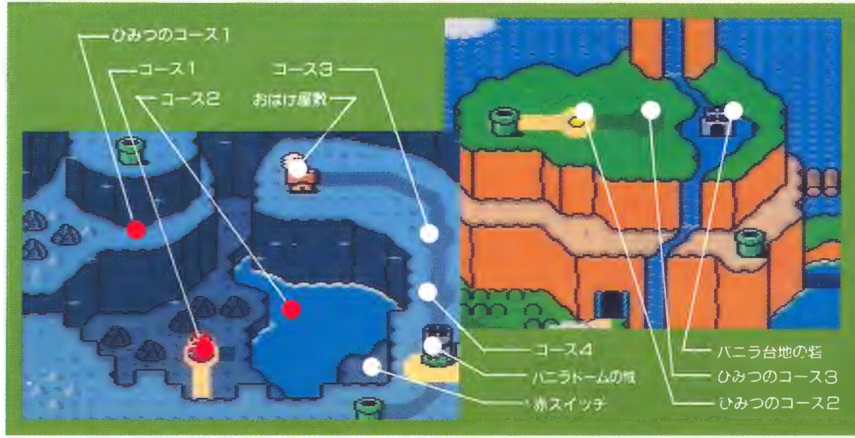
さて、これであなたは恐竜ランドの２つのエリアを（ようやく、それとも軽々？）乗り越えて来たことになる。ここまではスーパーマリオワールドまだホンの入り口。これ以降、冒険はドンドンきびしくなっていく。もし、黄色と緑のスイッチを押し忘れている人がいたら、引き返して必ず押してくるように！

バニラ大地の地下、バニラドームへの扉は開かれた。この扉は、大魔王クッパの部屋へと続く新たな扉でもある。さあ行け、マリオ！

MARIO'S ADVENTURE GOES ON!

VANILLA DOME & VANILLA TABLELAND

ワールドツアーガイド③　バニラドーム＆バニラ台地

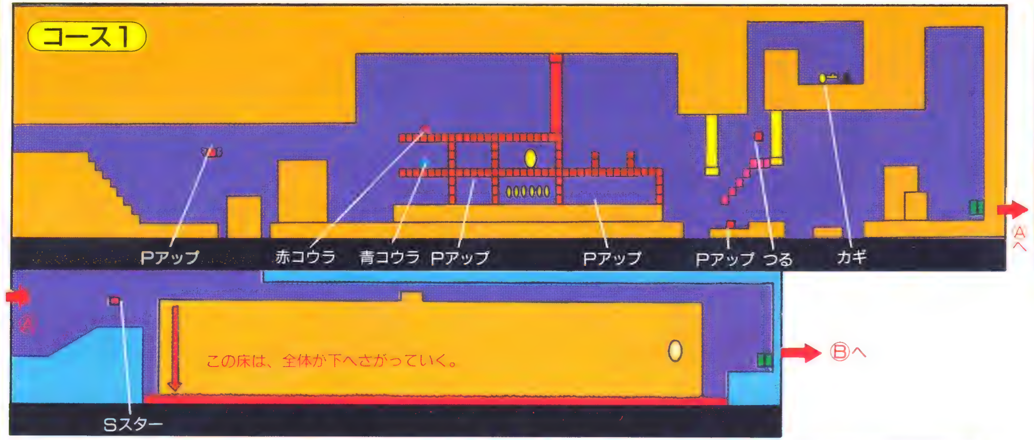


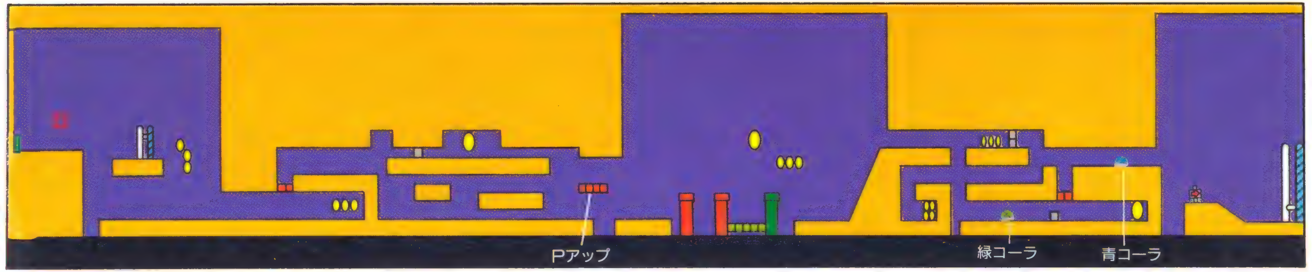
地下に巨大な空洞を持つバニラ台地。ここは恐竜ランドの中でも非常にコース数の多い地域だ。ドームと台地は土管によるワープでつながっている。

◆ツアールート

ツアールートには、普通のコースと秘密のコースの２通りがある。通常ルートを選ぶと最終地点は城。秘密コースは土管ワープでバニラ台地へと続き、砦がゴールとなっている。どちらを選ぶも自由。ただし赤スイッチは必ず押すように。

バニラドーム VANILLA DOME





▲灼熱の罠から脱出しなければ…

扉を開けば、そこは暗がりの洞窟！新たな敵が続出する。

バニラドームのコース1

3ブロックに分かれた洞窟内。残りタイムも気にかかる！

横24画面にも及ぶ、ここまでの最長コース。天井からはバサバサ、地表ではノコノコ。ルート自体が狭いので、ちょっと窮屈な感じだろう。タイムアップの危険もある。

	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	トゲメット

前半のブロックはほとんどがクルクルブロック。下を通って、最後に上に抜けるのが最も安全なルート。

コース中盤の洞窟では、地面がドンドン下がっていく。ここではスーパースターを取ったら、一気にダッシュ！　無敵状態で洞窟の右端まで突っ切って行こう。

コース後半の洞窟はブルブルブロックを持ち運び、敵にぶつけながら進んでいくのがいいだろう。

赤ブロックを登って、隠されたカギ穴へ！

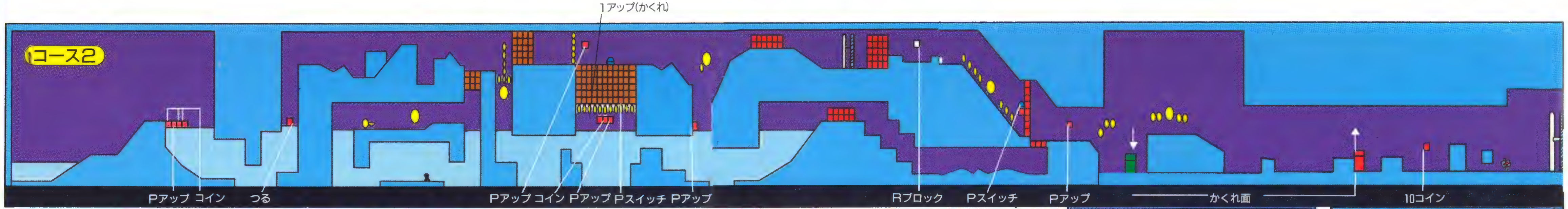
このカギは、秘密のコース1へのルートを切り開くもの。赤ブロックが出ていれば誰もが怪しいと思う場所だから、すぐに見つかることだろう。

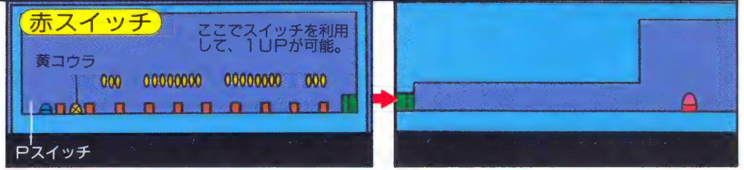
◀まず赤ブロックを登って、上にあるブロックをパンチ。するとつるがニョキニョキ生えてくる。

▶つるをつたってカギのある場所へ。この先は敵もいないので、落ち着いて登れば大丈夫だ。

▲ある時はインディ・ジョーンズのように洞窟内を走る。

バニラドーム
VANILLA DOME





複雑に入り組んだ不気味な洞窟コース。マリオのピンチはまだまだ続く！

バニラドームのコース2

コイン矢印の指す方向は真実!? Pアップを補給しつつ進め！

コースの中盤は、ルートが上下に分かれ、ちょっといやらしいつながりをしている。

コース上にはPアップアイテムが多く置かれているので、こまめに補給しつつ、マントまたはファイアの状態で進んでいくようにの。

地底湖の下に隠されているカギ穴までたどり着くには、スイッチブロックをうまく使う必要がある。

	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	ブクブクとブル

◀中盤以降のブロックはブルを利用して破壊する。その後のブルの体当たりはジャンプでかわす。

コースのほぼ中央、Pアップブロックを土台の上へ抜けるポイントでは、メットとブルがジャマをしてくる。まず、ブロックから右上にジャンプ。この時ブルが突進してくるはず。メットは左の天井から2匹。こいつはジャンプ。勝手に落ちていくのを待ってもいい。

スイッチブロックでカギへの道を切り開くのだ。

カギは、コイン矢印の左下に眠っている。スイッチブロックを近くまで持ってきて、ブロックを破壊して取りに行こう。

◀スイッチブロックを見つけたら、持って左へ移動。写真の位置まで持ってきて押す。

▶そしてコイン矢印の左、ブロックがコインに変わった所から下へ。カギが待っている。

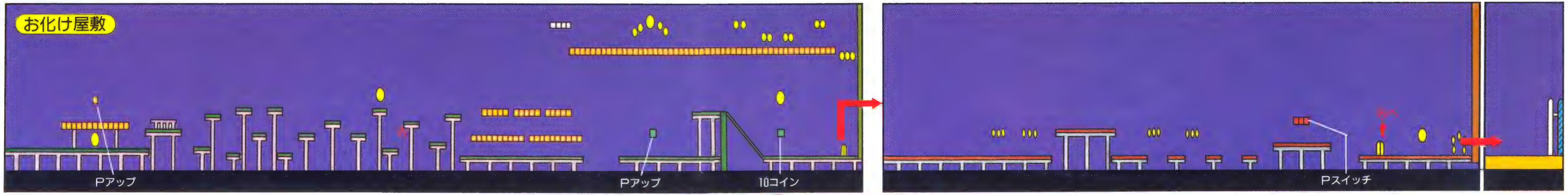
バニラドームの赤スイッチ

コース2のカギを取るとドームの赤スイッチへ！

バニラドームの南東にポツリとあるのが、この赤スイッチ。これで、4色スイッチのうち3色まで発見したことになる。

赤ブロックが出現すると、バニラドームの秘密コース1へのカギがどれるようになるはずだ。

▲赤スイッチの手前にはノコノコがたくさんいる。ここでは無理に倒そうとせず、ブロックの上をジャンプで渡って行こう。目的は赤スイッチを押すことなのだから！



クリアしたコースは約20。この冒険に「後戻り」という言葉はない。進め、マリオ！

バニラドームのお化け屋敷

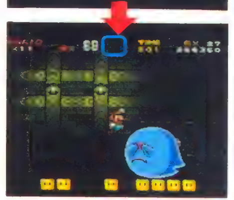
お化けが、そして緑色の未確認飛行物体がマリオに迫る！

お化け屋敷としては、比較的単純な構造をしているコース。だが、その分、テレサたちの攻撃は激しくなっている。

クリアルートは、まずはひたすら右へ向って、最初の部屋の右隅のドアから次の部屋へワープ。そこでもひたすら右へ進み、隠(かく)れスイッチブロックで出口を出現させればいい。

最初に見えているドアはニセモノだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	アトミックテレサ



テレサやアトミックテレサは無敵ではあるが、動きのパターンもハッキリしているし、スピードも遅いことを考えると、扱いやすい敵と言えるだろう。

コツとしてはある程度引き付けてからジャンプで越えるか下をくぐるかし、その後、一気に逃げてしまえばいい。ただし、2匹以上に挟(はさ)まれるとつらくなるので、あまり長い時間をかけてはダメ。挟(はさ)まれた場合は、あわてずどちらか1匹に狙いを絞(しぼ)って包囲を脱出する。

MARIO'S VIEW
お化け屋敷ではマント！

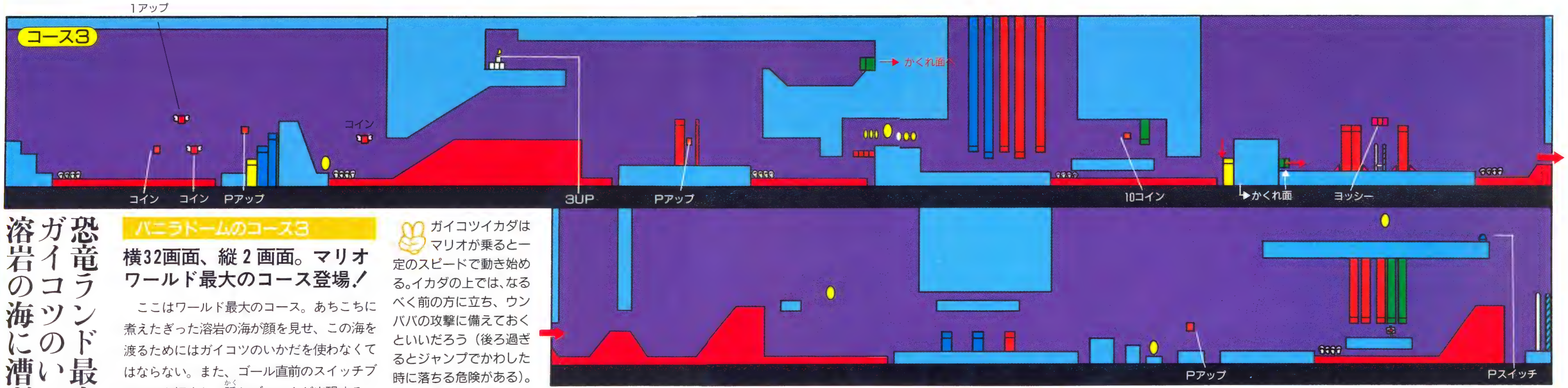
お化け屋敷でのマリオの行動の基本は、敵をかわすこと。そのためには、マリオのパワーアップパターンは“マントマリオ”がベスト。

ゆっくり着地する時の操作方法をしっかりマスターしておけば、かなりクリアがラクになるはずだ。

▲不気味な土地もある。が、それを乗り越える勇気が、冒険には必要なのだ。

バニラドーム

VANILLA DOME



恐竜ランド最大のコース！ガイコツのいかだ乗って、溶岩の海に漕ぎだそう。

バニラドームのコース3

横32画面、縦2画面。マリオワールド最大のコース登場！

ここはワールド最大のコース。あちこちに煮えたぎった溶岩の海が顔を見せ、この海を渡るためにはガイコツのいかだを使わなくてはならない。また、ゴール直前のスイッチブロックを押すと、隠れブロックが出現する。

◀イカダの上のマリオをウンババが襲う。一度沈んだ後で飛びかかってくるのでジャンプでかわそう。

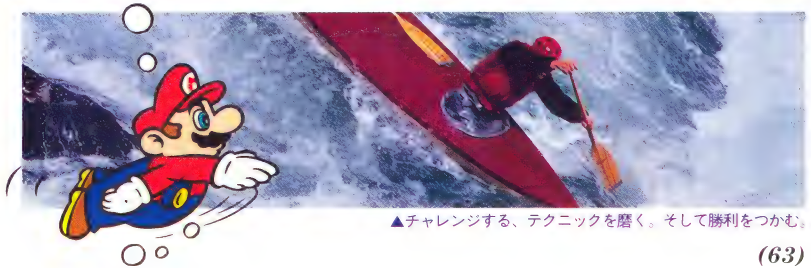
ガイコツイカダはマリオが乗ると一定のスピードで動き始める。イカダの上では、なるべく前の方に立ち、ウンババの攻撃に備えておくといいだろう（後ろ過ぎるとジャンプでかわした時に落ちる危険がある）。

また、飛んでくるハテナブロックは無視した方が安全。

中間ゴールの真上にあるブロックからは、ヨッシーが生まれるぞ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	2つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	ウンババ

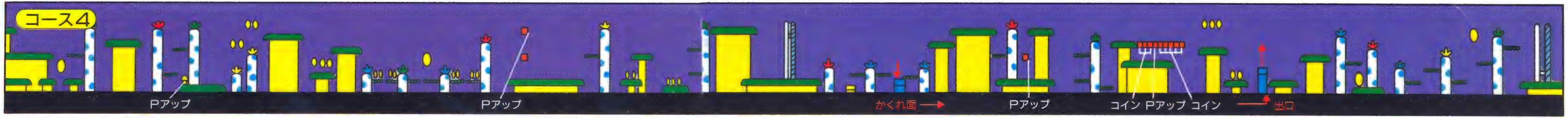
◀甲羅を上に投げ上げハテナブロックに命中させればヨッシーが出現。この場面ではキックするとパニック。



▲チャレンジする、テクニックを磨く。そして勝利をつかむ。

バニラドーム
VANILLA DOME

バニラドームの通常コースも終盤。矢のように迫るキラーの集中砲火をどうかわしていくのか、マリオ!?



バニラドームのコース4

凄まじいキラーの攻撃。空中アクションが勝負の別れ目!

このコースの特徴は、とにかくキラーが多いこと。特に中盤以降は、キラーの集中砲火を受ける場所がいくつかある。

基本的なことだが、ジャンプをする前に、まず周囲を確かめること（着地の時よりジャンプ直後にぶつかることが多い）。また、バネに不用意に弾かれないことも大切だろう。

コース4では、右の写真のようにいくつものキラーが画面中央めがけて飛んでくる場所がある。

このゲームではマリオに合わせて画面がスクロールするので、マリオの位置はほとんどの場合、画面の中央。

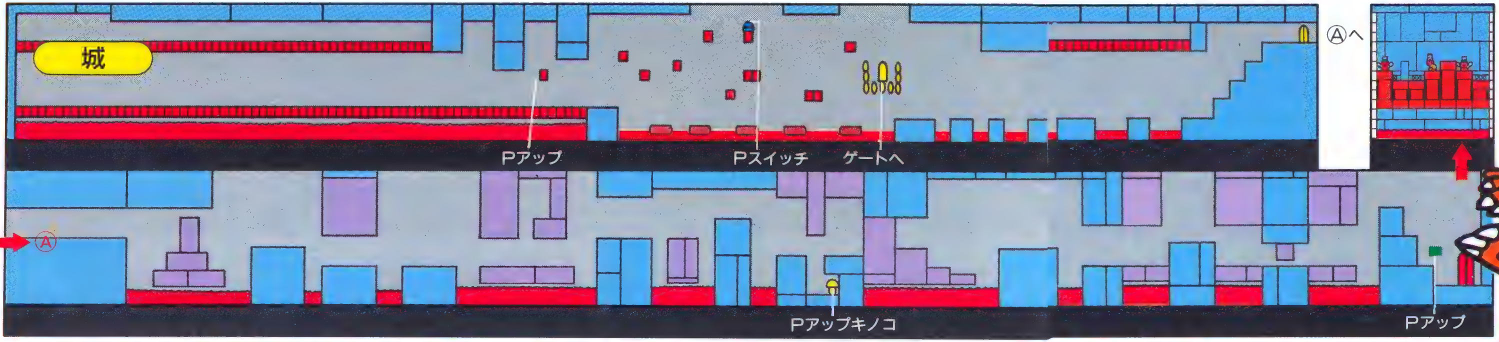
キラーが飛んできたら、ある程度すきまのあるうちに、右または左ななめにジャンプしてかわす。腕に自信のある人は甲羅を常に持ち運び、盾代わりにするのもひとつの方法だ。

COURSE DATA

A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	キラー

バニラドーム

VANILLA DOME



バニラドーム最後の関門。光降り注ぐ大地をめざしダンジョンを走り抜けろ。

バニラドームの城

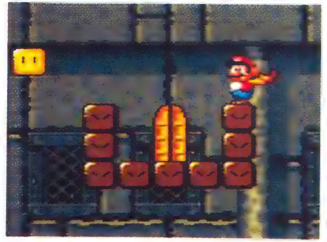
息苦しいほどの圧迫感。こんな場所こそ落ち着いて！

いきなり天井付近の狭い通路に出現させられ、とまどう人も多いこのコース。

山場はなんといっても、後半の上下する壁。いくつか安全地帯があるので、ミスを覚悟の上で、一度壁の動きを確かめてみては？

レミーを倒すと、城の南の土管へとルートが開け、その土管に入るとチーズブリッジへ。

COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン面
B	かくれ面の数	1つ（ドア）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	カメック



◀スイッチブロックを使って、このドアに入ってみよう。実はこのドアの向こうには中間ゲートがあるのだ。

上下する床の中には、沈むように見えて実はギリギリ突き出たまま、というものもある。

また、カロンは確実に踏んで付けておくこと。できれば飛び移る時につぶしてしまおう。

コクッパ攻略ガイド③ LEMMY レミー

モグラ叩きの要領で、本物を踏み付けるのだ。

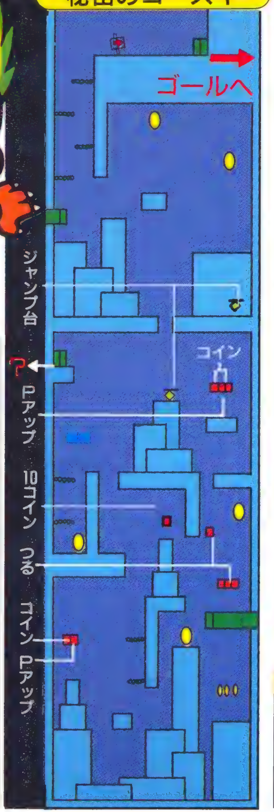
7本の土管の中から一定間隔で顔を出すレミー。

ここでは跳ねる火の球をよけながら、短い土管の上でレミーを待ち伏せするように。レミーが顔を出している時間は約1秒。近くに出た時にすかさず攻撃するのだ。

▶遠くに出た時は無理せずあきらめること。

▶近くに出たら踏む。これを3回繰り返そう。

秘密のコース1



バニラドームの秘密コース1

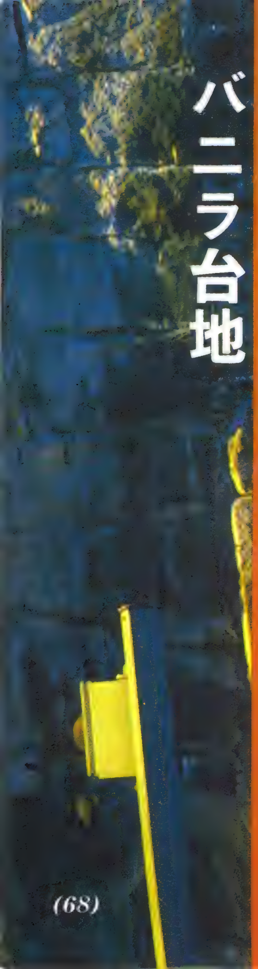
台地をめざしてひたすら上へ。が、ジャンプのしすぎは危険。

コース1でカギを取るとこの秘密のコースへとマリオは進む。ここではつるとバネを利用して、上へ上へとゴールをめざそう。マントがあればいくぶんかラクだろう。

◀コース中央にある最難関地点。ここはタイミング命。パタパタのわずかなすきまを縫って上へ抜けよう。

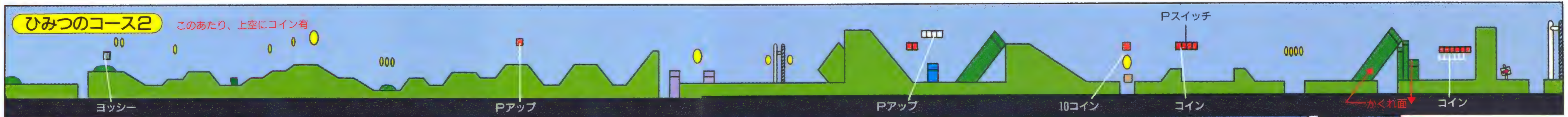
このコースは敵の数も少なく、攻撃自体はそれほど激しくない（むずかしいのは上の写真の地点ぐらい）。この最難関地点の左下の土管の謎については別のページで紹介させてもらおう。

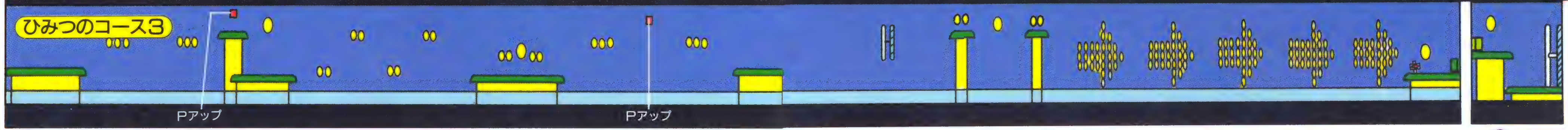
COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（土管）
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ



バニラ台地

VANILLA TABLELAND





暗い地下洞窟面から、再び太陽の光の下へ！風がマリオの頬をなでる。

バニラ台地のコース2

最初はのどかな地上ステージ。さあ、丘を越えてゆこ～よ

ひさしぶりの地上ステージ。最初のハテナブロックでヨッシーが出てくるはずだから、ヨッシーと共に丘を越えて進んで行こう。

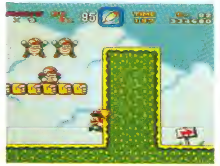
難所は、中盤のパタパタ大量発生地帯と、ゴール直前の分身ブル。

また、ヨッシーが生まれるブロックの上空にはコインが数多く隠(かく)されている。

COURSE		DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ

◀パタパタの大群。ヨッシーがいない時は、連続ジャンプで踏み付けるか、マントで倒すか。2つに1つ。

ゴール直前のブルは3匹に分身する。ここは全員を倒そうなどと無理な考えは起こさないこと。下からパンチして倒せるものだけやっつけたら、さっさとゴールをめざして進もう。



バニラ台地のコース3

ちょっとしたサービスコース。仲間のリフトンも初登場！

厳しい冒険の旅も、ここではちょっと一息。コインも多く、敵といえばフグマンネンだけ。仲間のリフトンに乗って、のんびりコインを集めつつ進んでいけば、何も問題はないだろう。水面に落ちるとちょっと難しい。

ちなみにドラゴンコインもちょうど5個置かれている。ありがたく集めて1UPしよう。

COURSE		DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	フグマンネン

◀仲間のリフトン。イルカのようにジャンプしているものと、上下に移動しているものと2種類いるぞ。

フグマンネンは、じわりじわりとマリオに近づいてくる。見た目はちょっと迫力があるが、水中ジャンプでかわせば問題はない。

いざとなったら、逃げてリフトンの助けを待とう。

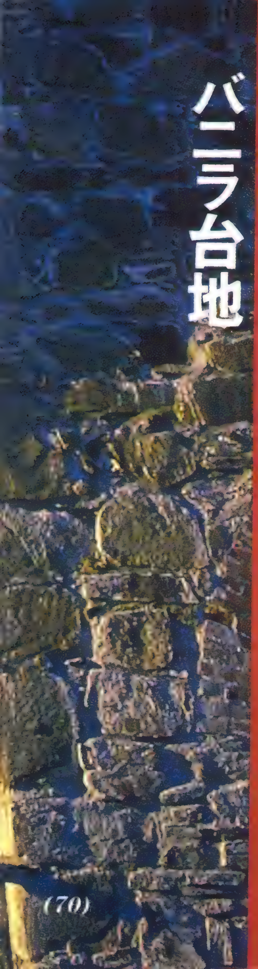
MARIO'S VIEW

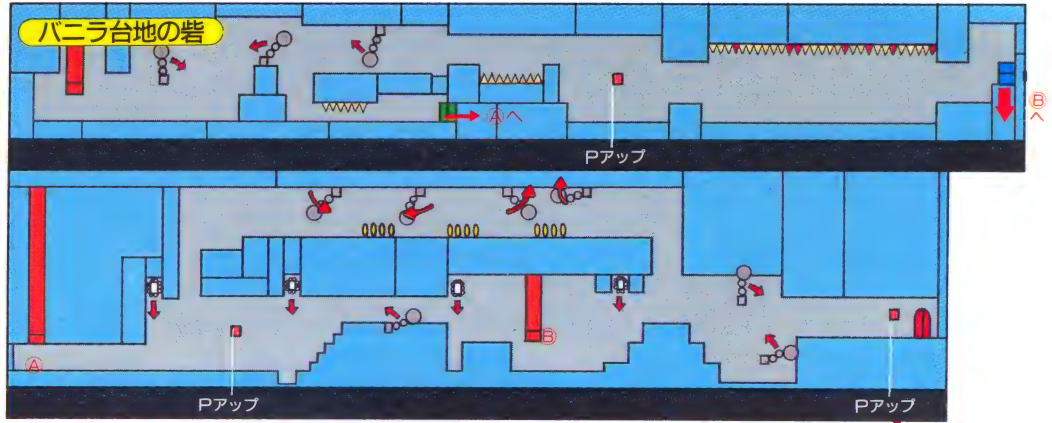
スイッチブロックで1UP

銀色のスイッチブロックは、画面上の敵をコインに変える効力を持っている。

この銀スイッチを持っている時は、なるべく敵を引き付けて使うように。1UPだけでなく3UPの可能性もあるぞ。

◀秘密のコース2の後半の銀スイッチでトゲゾウを一網打尽。3UPも可能だ。





冒険もようやく中盤。バニラの秘密ルートここに完結！

バニラ台地の砦

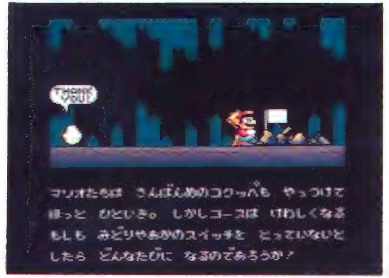
攻略ルートは2通り。砦の番人ブイブイ初登場！

砦のボス、ブイブイの部屋までは水中面。ここでは入る土管によって2通りの攻略ルートが存在している。どちらを選んでも難易度はそう変わらない。好みに合わせて、どうぞ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	グルグル・ドッスン

ブイブイ攻略ガイド

▶時間が経つと床が崩れおちていく。速攻で2～3匹をパンチで倒し、残りはリフトに乗って戦おう。



バニラドーム、またはバニラ台地をクリアすると、大魔王クッパを倒す冒険の旅もほぼ中盤にさしかかる。

ここまでのコースの数は、すべて（スイッチの宮殿も入れて）クリアしたとすると28個。

このゲームでは、コースをクリアすると周囲の地形も変化する。そのあたりのゲーム要素も楽しみながら進んでいくといいのでは？

◀バニラ台地の砦をクリアすると、今までなかったはずのバタープリッジが目の前に出現する。

MARIO'S VIEW SPECIAL

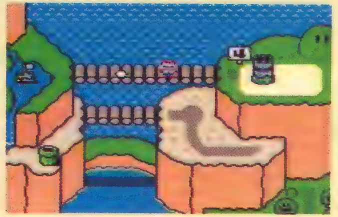
枝分かれしていくルート！この先どうする？

バニラドーム&台地では、普通のコースをクリアした場合と秘密のコースをクリアした場合とで、クリア後のルートが変わってくる。

普通のコースをクリアすると、チーズブリッジへ。秘密のコースをクリアするとバタープリッジへ。

こう説明すると「どっちを選んだ方が得なんだろう?」という疑問をもつ人もいるかしれない。

が、結論から言うと、冒険を進めていく上ではそう大差はない（ちょっとした秘密はあるのだが……）。

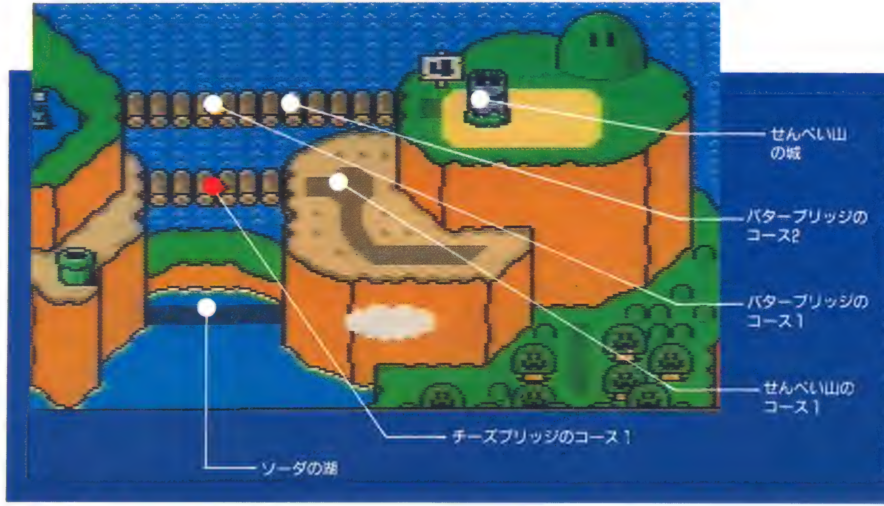


この2つのルートは、せんべい山で再び合流し、迷いの森へと続いていく。そしてマリオの冒険はまだまだ続くのである。

▲バニラドームとバニラ大地のつながりはこの通り。

TWIN BRIDGES

ワールドツアーガイド④二本橋



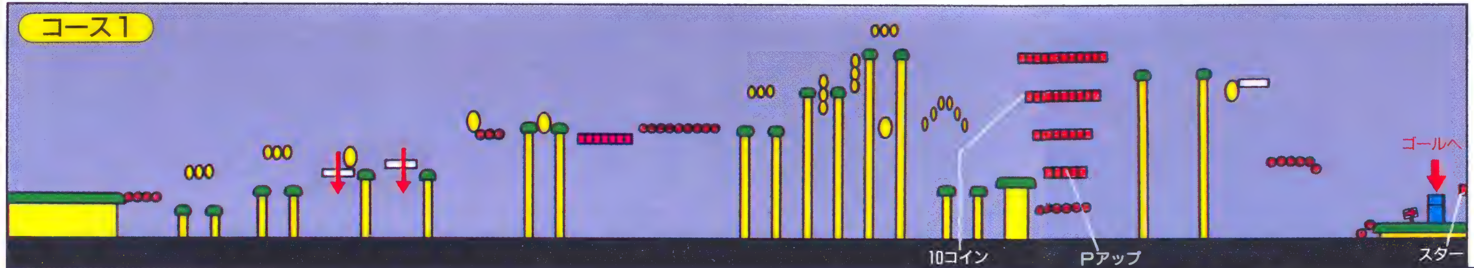
上下にかかった2本の橋は、東西に分かれた恐竜ランドを結びつける重要地点。さて、あなたは、どちらの橋を渡ってせんべい山に行くのだろうか?

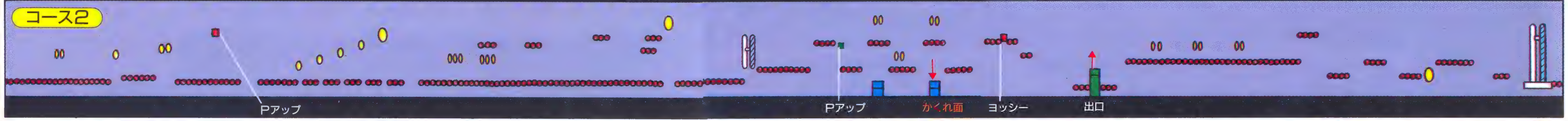
◆ツアールート

バニラ台地の秘密コースをクリアした場合は、上にかかるバターブリッジへ。普通のコースをクリアした場合は下のチーズブリッジへ。チーズブリッジの謎を解くと、橋からつるが下がり、ソーダの湖でひと泳ぎすることもできる。

バターブリッジ

BUTTER BRIDGE





下に待つのは激流 足元が不安定な吊り橋ゾーン

バターブリッジのコース１

段差だらけの強制スクロール 急いで、なおかつ落ち着いて

柱のようにそびえたった足場は、すべてマリオが乗ると沈むタイプのもの。強制スクロール面なので、ぐずぐずしていると危険。パタパタを利用してのジャンプも必要な面だ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	強制スクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ

▲クルクルブロックをすばやく叩いて上に上がって行こう。

同じ場所に止まっていると、ドンドン足場は沈んでいく。敵がジャマで動けない時は、しょうがないので、その場で小さくジャンプしながら待機するように。

大きくジャンプすると、敵の突然の攻撃に対処できなくなる。

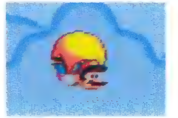
バターブリッジのコース２

マントガメの飛行戦隊が襲来！ こっちもマントで対抗すべし。

丸木橋の上に一大飛行戦隊が出現する。マントにはマントで対抗。隠(かく)れ面の中はコインなので、ここでは無理して入る必要はない。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	マントガメ

▲マントガメが右から左から飛来してくる。その数は異様に多い。

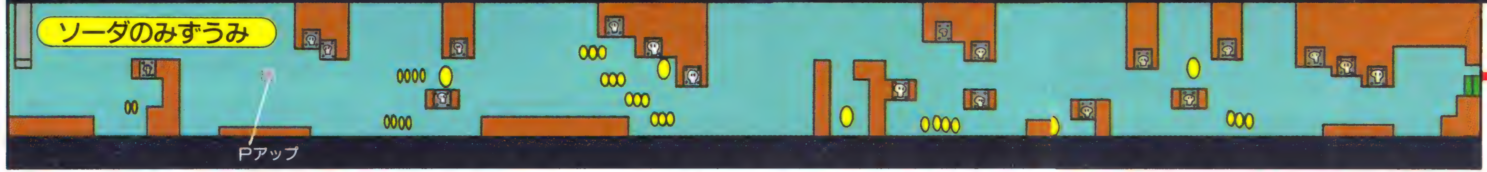


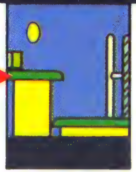
マントガメを１匹ずつ相手にしていたのでは、なかなか前に進めない。

進路をジャマする敵だけを倒すようにして、あまりもたもたしないこと。運まかせで、マントマリオで強引にゴールまで飛ぶ、というのも手ではある。

MARIO'S VIEW
スーマリ３よりも簡単!?

マリオワールドの難易度は、スーパーマリオ３より少し低めといったところ。ただし、これは４色の全ブロックを出した場合。出てない場合は３より高いぞ。





橋の下に拡がるブルーのソーダの湖。はたしてあなたはたどりつけるか？

チーズブリッジコース1

無人のチーズブリッジの上で、マリオに迫る恐怖のノコギリ

ここには敵らしきものの影はない。障害物としてノコギリが仕掛けられているだけだ。

が、このノコギリ。数も多く、動きもなかなかイヤらしい。基本的にはノコギリはジャンプでよけるように。また、前半に上中下3段用意されている移動リフトでは、上に乗るのが最も安全なようだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	2つ（土管とつばさ）
C	コース分岐	あり
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ノコギリ

◀ワイヤーに導かれて移動するノコギリ。ジャンプでよける時は、かなりシビアなタイミングが要求される。

ゴール直前では、ロープにつかまりつつノコギリをジャンプでかわす必要がある。その難関を突破するとようやくクリア。

ところで、このゴール。何か秘密があるのでは……。

ソーダのみずうみ

トーピードが約20機。秘密を守るかのように置かれている。

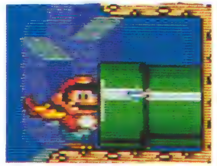
チーズブリッジの謎を解くと、橋からつるが下がり、このソーダの湖へと降りることができるのだが……（解けなかった人は133ページをどうぞ）。

つぎつぎに発射されるトーピードの間をぬってゴールまでたどりつけば、そこには、新たな謎が待ち受けているはずだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	トーピード

◀トーピードの猛攻。水中面でマリオがコントロールしにくいこともあって、何度か痛い目に合うかも。

実はこのソーダの湖は、通常の冒険ルートとは少し違う位置付けにある。クリアした人には、きっと驚くことが待っているはず。クリアできなかった人は無理せずせんべい山へ進もう。



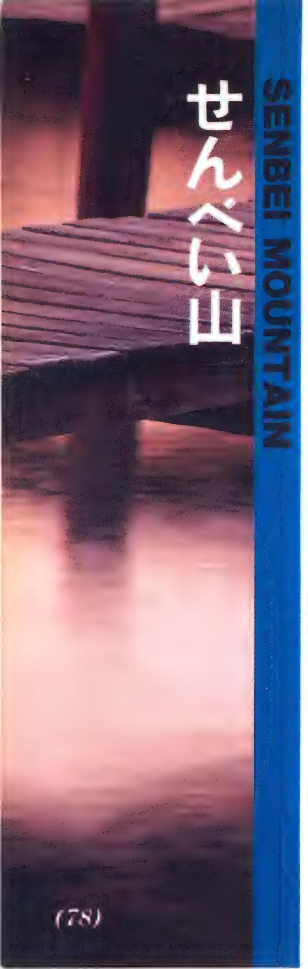
MARIO'S VIEW

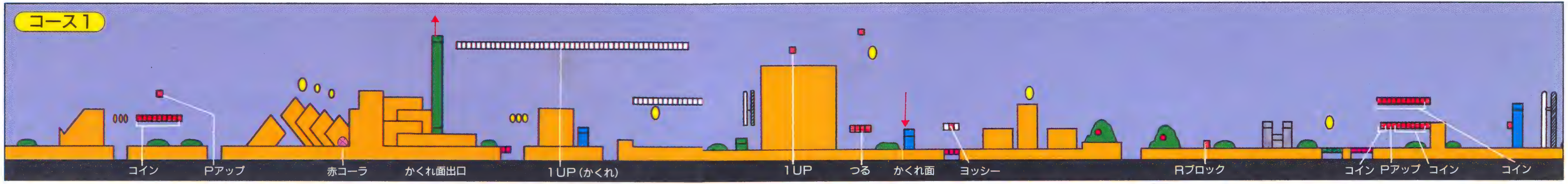
透明な翼を見つけたら……

チーズブリッジのコース上には、光輝く翼を生むブロックがある。これがヨッシーの翼。ヨッシーに乗ったまま翼を取ることができれば、マリオたちは、どこかにワープ／

この場面では、コインいっぱいのボーナス面へとマリオたちは飛んでいく。

ボーナス面をクリアすると、マリオはマップ画面上に現れるが、そのコースをクリアしたことにはならないので要注意。





小高い山の頂上に、第4の城が見えてくる。だが、その前にK・Kの猛攻をかわさねば……

せんべい山コース1

せんべい山のすそので、K・Kのイナヅマ攻撃がさく烈する

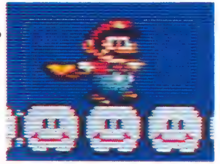
地上コースとしては、高低の差がかなり大きい場所。スタート直後から、新しい敵K・Kが登場し、マリオにキツ〜いイナヅマ攻撃をおみまいしてくる。このK・Kをどう攻撃するかが、コースクリアのカギと言えるだろう。

コース前半に高くそびえたつ土管は、隠れ面の出口。土管から出た後、右の雲の上をゴール方向に進むと1UPキノコが出る。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	K.K

◀K・Kがしこを踏んだら、攻撃の合図。対処法はすばやく避難するか、攻撃前にパンチで倒すか、2通り。

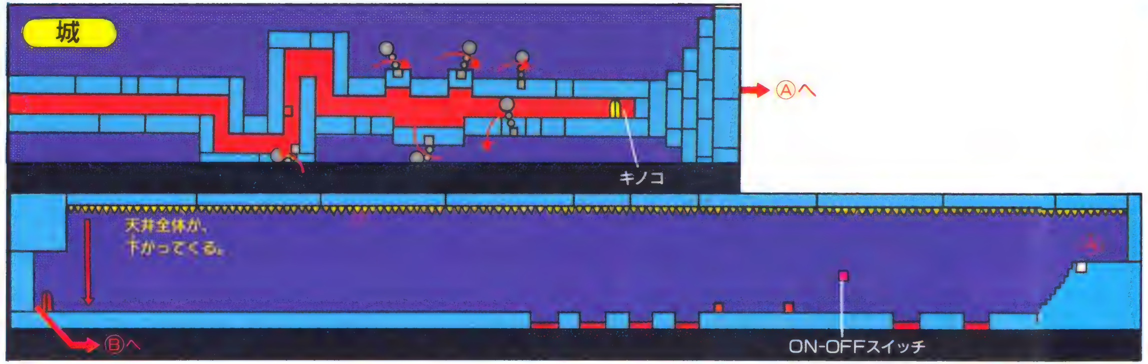
雲の上の1UPキノコは隠れアイテム。このタイプの1UPは他にもあり、マリオがある特定のポイントを特定の順序で通過すると出現するようになっている。このような1UPは、ゲーム中に10ヵ所程度ある。探してみよう。



せんべい山

SENBEI MOUNTAIN

カッパ山につぐ恐竜ランド第2の山に要塞がそびえたつ。



せんべい山の城

右へ、左へ、そして上へ！ めざすはルドウィッグの部屋。

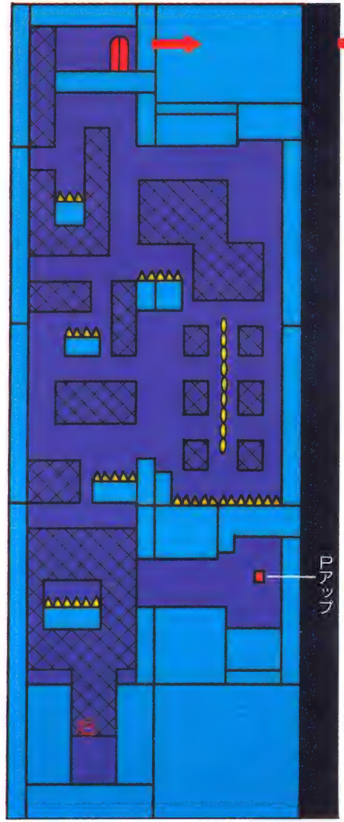
せんべい山の城は、3つの通路とボス、ルドウィッグの部屋から成っている。

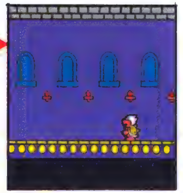
グルグルが仕掛けられた通路を右へ。天井が落ちてくる通路を左へ。そして金網を上へ上へとよじ登っていけばボスの部屋だ。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★★☆☆☆
E 代表的な敵キャラ	トゲメット、グルグル

◀このグルグルはひとつだけ回転方向が違う。軸の部分には当たっても平気。すり抜けて行け。

2つ目の通路では、ON—OFFスイッチを必ず押すようにに。放っておくと天井はドンドン下がり、マリオはつぶされてしまう。また、押した後は、全速力で左にあるドアをめざすこと。

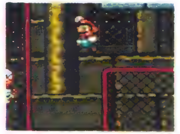




金網のトラップが久しぶりに登場する。ここでの注意点は、金網から金網へのジャンプ。かなりすきまがあいているで、ギリギリまで近寄って飛び移るようにに。

変な気を起こして、コインを取りに行かないように！

◀ジャマなノコノコは、キックまたはパンチで確実に倒しておくようにしよう。



▶金網から金網へのジャンプ。失敗すると、トゲが待っているので慎重に。

コクッパ攻略ガイド④ LUDWIG ルドウィッグ

着地の瞬間を狙うのだ！

ルドウィッグは甲羅の中に隠れている時は無敵。その上、普通の状態の時は、しきりに炎を吐き出してくる。ルドウィッグは甲羅から顔を出した後、空中で1回転し、着地後、攻撃体勢に入る。狙うとすれば、この瞬間。着地する位置を予想しつつ近づき、頭を踏み付けてやるのだ！

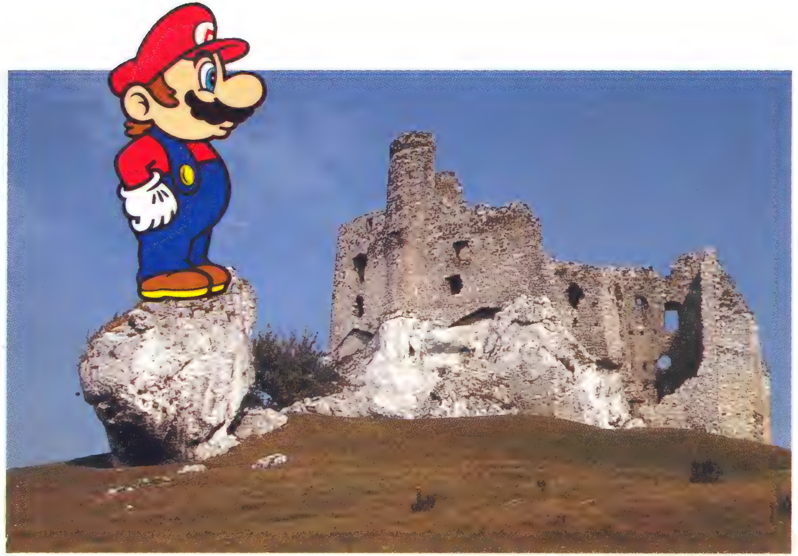
▶高くジャンプしてルドウィッグの頭を狙う。この後、ルドウィッグの吐く炎をよけることも忘れないように。3回攻撃すれば倒せるはずだ。

◀この状態になったら、いくら攻撃してもムダ。再び顔だすまでは、ジャンプでかわし続けるしかないぞ。

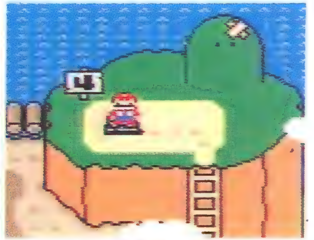
せんべい山

SENBEI MOUNTAIN

夕日に映えるせんべい山。その頂上に輝く絆創膏はマリオたちの勝利の証か!?



分かれていた冒険のルートも、せんべい山の城で再び合流。この後、マリオたちは、せんべい山を南下し、迷いの森へと進んでいく。

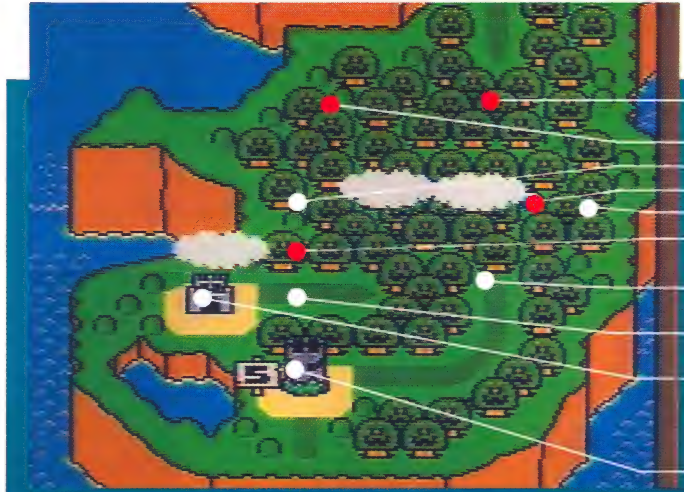


せんべい山の城は山の頂上へと消えていき、お山のてっぺんにちょうとした傷が……。

絆創膏（ばんそうこう）はマリオの勝利の証（あかし）なのだろうか!?

MAZING WOOD

ワールドツアーガイド⑤迷いの森



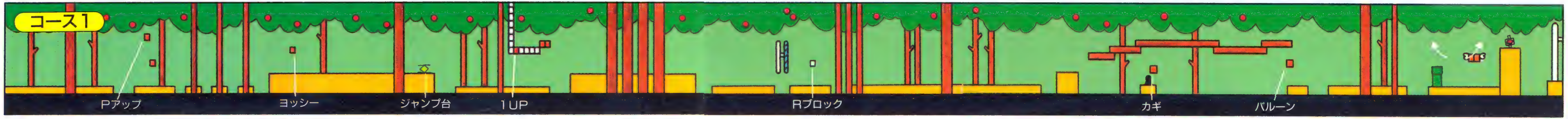
迷いの森のコースは、その名の通り、不思議なつながり方をしている。また、ここではゴールを切るだけでは先へ進めないという不思議な罠も待ち受けている。

◆ツアールート

普通は東側のルートを使い、コース1→2（この後青スイッチに寄って）→3をクリアし城へと向うのだが、途中の枝分かれを利用し、秘密のコースに進入することもできる。秘密コースの奥の砦をクリアすると謎のゾーンに出る。

迷いの森

MAZING WOOD



覆い茂る樹が、冒険ルートを隠す。
迷宮のように入り組んだこの森を
はたして突破できるのだろうか？

迷いの森のコース1

ヨッシーの好物がたくさん。森林コースが初登場！

初登場の森林コース。上空の木々の間から、数多くの敵がマリオに襲いかかる。

コース前半でヨッシーを呼び出し、小さな敵はすべて食べてもらうようにするのがいいだろう（ハナチャンも食べられる！）。

手前の樹の影に隠れている敵もいるので、十分に注意してほしい。

コース中盤のルーレットブロックではスーパースターを取ろう。無敵状態になったらすばやく右へ進み小さな敵を倒す。そして方向転換しスタート直後にいるハナチャンの元へ。これでマリオの人数が一気に増えるはずだ。

◀無敵状態でハナチャンを踏むと、（他の敵を8匹以上倒した後で）2UPもカンタンにできてしまうのだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ハナチャン

バルーンを取って空中散歩。カギをとるとお化け屋敷へ。

後半にあるカギはバルーンを利用して取りに行くことになる。

バルーンを取ったらすばやく左へ。ぐずぐずしていると途中でしぼんでしまうからね。

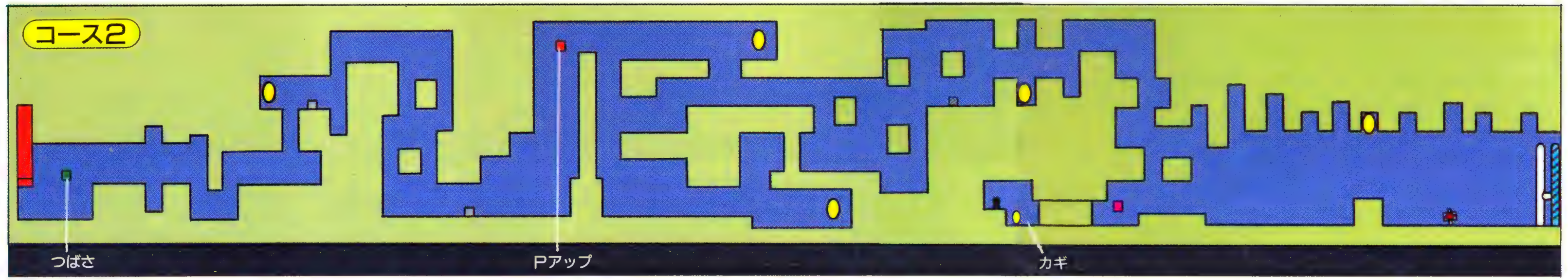
◀バルーンブロックをパンチして、バルーンを出す。この時、出現したバルーンをすぐにキャッチすること。

▶木のブロックの下を左へ。しばらくするとカギの隠されているハテナブロックが見えてくるはず。

▲行けども行けども果てしない森。だが、きっとどこかに出口が……。スーパーキノコの助けを借りてマリオは進む。

迷いの森

MAZING WOOD



湖の中までも迷いのコース。
壁のトリックを見破り、
最後のスイッチを探しだせ。

迷いの森のコース2

入り組んだ水中コース。大きなアクションはケガの元。

ブクブク、グースカなどおなじみの水中キャラに加えて、無敵キャラのウニラも登場。

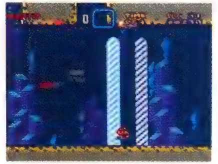
あまり大きなアクションをせず、マリオを少しずつコントロールしていかなくてはならないコースだ。

後半には青スイッチのルートを開くカギが隠されている。コースの背景にだまされることなく、カギを見つけ出してほしい。

	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ウニラ、グースカ

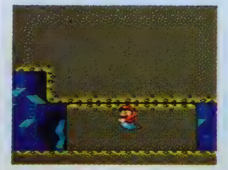
◀ゆっくり往復運動を繰り返すウニラ。すきまが拡がりだした時を狙って通り抜けていくのが基本だ。

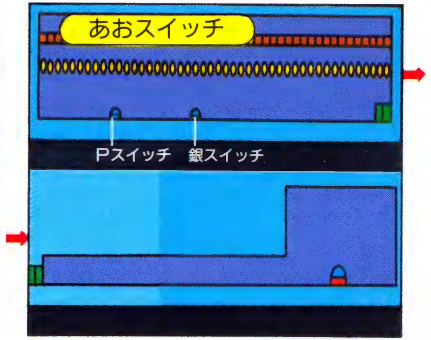
ゴール直前にたくさん眠っているグースカ。普段はあまり起こしたくない敵だが、ここではわざと近寄って目覚めさせてしまおう。そしてグースカをたくさん引きつれてゴールバーを切る。5匹以上ひきつれていれば、1UPすることも可能。テクニック的にはラクなはず。



壁の向こうにカギが……。どうすれば取れるのか？

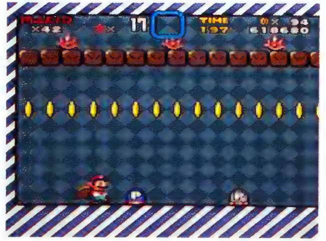
水中に隠されたカギ。背景が壁と同じ色をしているため、一見どうやって取るのか迷ってしまうが……。実はここには壁はない（ただ色が変わっているだけなのだ）。その証拠に、壁ならば入れないはずの場所で、グースカが昼寝しているぞ。





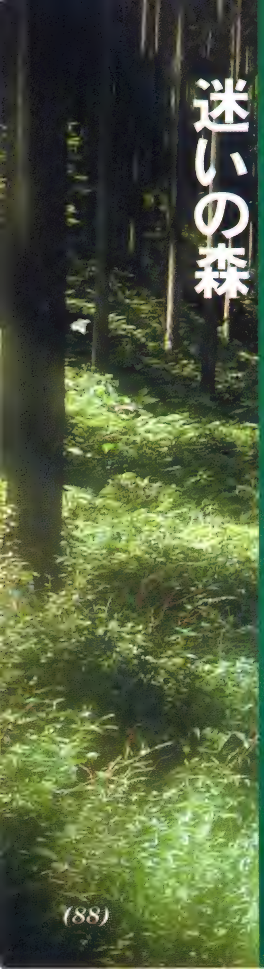
迷いの森の青スイッチ

これが最後の4色スイッチ。クッパ退治の下準備は整った。



◀スイッチの手前の面では、2個のスイッチブロックをうまく使うと、トゲゾウで1UPもできる。

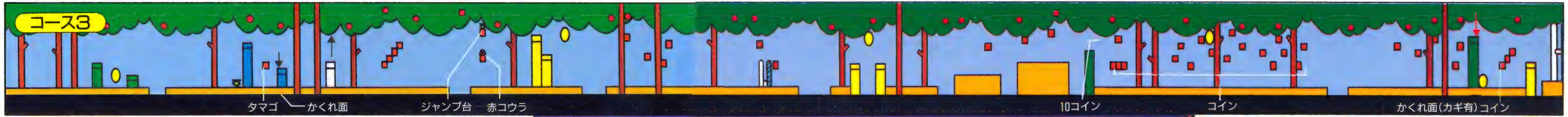
これで4色のブロックはすべて押したことになる。あとはひたすらクッパの部屋をめざすのみ。一刻も早く迷いの森を抜けよう。



迷いの森

MAZING WOOD

人里離れた森の中にポツリと建つ一軒のお化け屋敷。冒険ルートの突破口はどこに隠されている!?



迷いの森のコース3

泡の中から、ブロックの中から、さまざまな敵が現れる!

マリオが近ずくと、空中をフワフワ漂う泡の中やブロックがはじけ、次々に敵が現れる。

マリオの人数が減ってきた人は、コースの初めにある隠れ面に入るといいだろう。

泡の中に入って出現する敵を最もラクに倒す方法は、ヨッシーに泡ごと食べてもらうこと。ヨッシーは、コース最初のハテナブロックの中にいるから、必ず呼び出すように。

また、ヨッシーといる時のジャンプの持ち運びは、ヨッシーの口を使って。ホント、ヨッシーは非常に強力な仲間と言える。

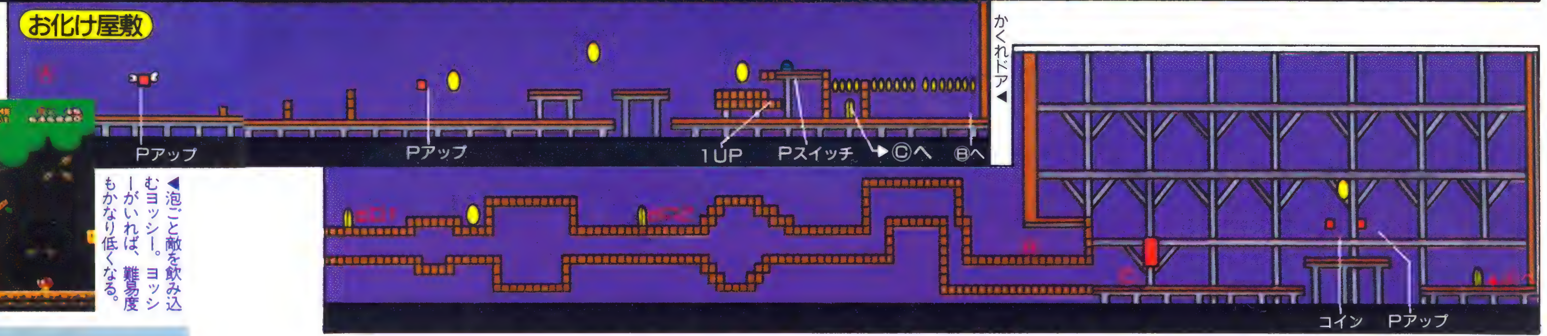
COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B かくれ面の数	2つ（土管の中）
C コース分岐	ある（カギ）
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	クリボン、ボム兵

◀泡ごと敵を飲み込むヨッシー。ヨッシーがいれば、難易度もかなり低くなる。

大きくなって土管の中へ忍び込んで行け!

城へのルートを開くカギは、ゴール手前の高い土管の中にある。

この土管の中に入る時には、必ず大きくなっておくこと。小さいとブロックが壊せないのだ。



まよいの森のお化け屋敷

これはクッパの呪いなのか!? 屋敷はニセモノのドアだらけ。

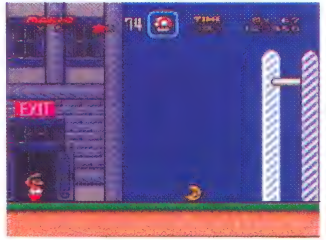
このお化け屋敷のつながりは、今までで最も複雑。ここで紹介しているマップを参考にして、迷わないように進んでほしい。

また、最初の通路ではアトミックテレサがかなりジャマになるはずだが……。こいつの本当の体は、見た目より少しちいさいようだぞ。

ここではコース4への脱出ルートをカンタンに紹介しておこう。

スタートしたら通路を右へ行き、大きな部屋の右隅のドアへ。そしてもうひとつのへやでは、スイッチブロックを使って右端にドアを出す。そして、通路の天井裏に出たら出口②から脱出。これでコース4へ行ける。

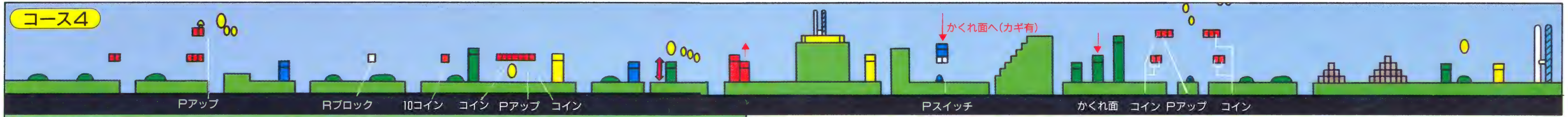
COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある（出口による）
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	テレサ、アトミックテレサ



◀出口の①から出るとコース1へ。マリオの苦労をなだめるためか、このゴールには3UPムーンが。

まよいの森

MAZING WOOD



さまようマリオ。森の西、ループの出口はここにある。

まよいの森のコース4

地上は敵だらけ。上空にはおいしい罠が待っている。

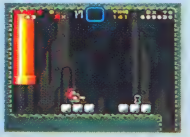
トゲゾー、ノコノコなどの敵が地上に続出。1匹ずつならたいしたことはないが、数が数だけに、ちょっとうるさそう。上空のフィッシングジュゲムはあまり気にしない方がいい。

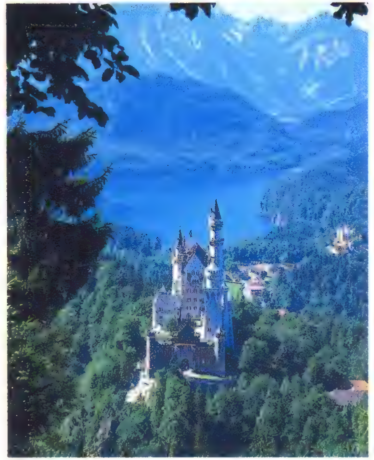
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	2つ（土管）
C	コース分岐	あり
D	難易度	★　★　☆　☆　☆
E	代表的な敵キャラ	フイッシングジュゲム

◀1UPキノコをぶらさげて登場するフィッシングジュゲム。ジュゲムを倒すと、雲に乗ることができる。

カギへの入口の目印はスイッチブロック！

コース中盤、スイッチブロックの上にある土管が入り口。カギを取ると秘密のコースへ。





▲迷いの森でさまよう人々も、いつか城へたどりつく。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★　★　★　☆　☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ

まよいの森の秘密コース1

フライング・リフトに乗って谷間を横断して行こう！

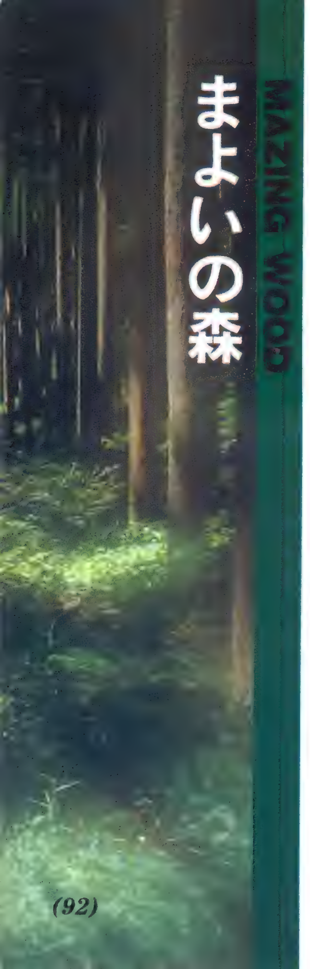
コース全体が谷間。ここでは2つのフライング・リフトを使いわけながら進んでいくのが普通。フライング・リフトは波のような一定の動きをしている。空中のコインは、とりあえずは無視。敵に全力を注ごう。

ここでのジャマものは谷間の上空を飛んでいるパタパタ。ファイアまたはマントの時はそう問題はないだろうが、武器がない時は、十分な注意が必要。普段からジャンプに備えてリフトの前の方にいるといい。

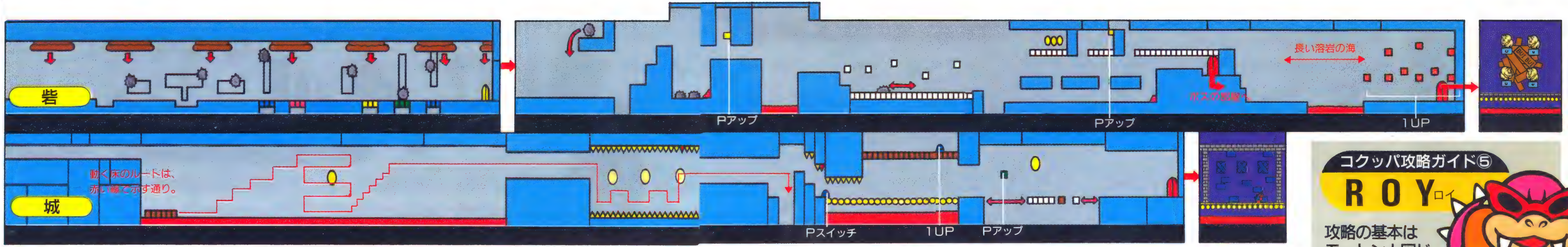
◀ある程度コントロールに自信がある人はジャンプで。かがむ時はリフトの動きを予想して。

ゴールの奥には1UPキノコが3つある。これらを取るには、ゴール直前に、Lボタンで画面を左にずらし、ゴール後キノコがコインに変わらないようにすること。後は地面を歩いてゴール。スコアカウント画面中に、マリオがキノコを取るよ。

▲「さあ、取ってみなさい」と言わんばかり。あなたはどうする!?



まよいの森
MAZING WOOD



最後の関門は砦と城。ボスたちを倒せば、ようやく森の出口へ。

まよいの森の砦

大木とガリガリの複合攻撃！通路の奥は1UPキノコの山

天井から落ちてくる大木、壁に仕掛けられたガリガリ。最初の強制スクロール面が最大の難所となるだろう。ここではあまり前へ出ないように。画面の左でプレイする方が安全。

◀大木が再び天井に戻った時に下を通り抜ける。通路の凹(くぼ)みを安全地帯として使うのだ。

	COURSE DATA	
A	フィールドタイプ	強制とフリーのあるダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	ガリガリ

通路の最後、かなり長い溶岩の海を越えると1UPキノコがたくさんあるが……。ここまで行くのは非常に大変。

手前の扉から入ってもボスの部屋へは行ける。ボスはおなじみのブイブイだ。

まよいの森の城

ジャンプテクが試される時。動く床の上に乗って城の奥へ

前半は動く床に乗って。この床はかなり複雑な動きをするので心して挑むように。

また、通路中央のスイッチブロックは罠。使わない方が安全なはずだ。

	COURSE DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	クッパの石像

動く床では、複雑な動きに対応できるよう、床の中央に位置していよう。

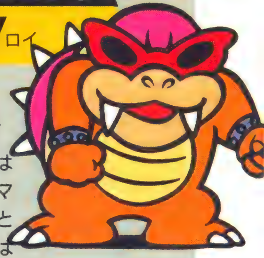
また、ドア手前の伸縮床は、城での最難関ポイント。ここでは、石像の吐き出す炎のタイミングと床の伸び縮みをもく見て進んでもらうしかないだろう。

▼足場が不安定な上に、攻撃も激しい。ここでのジャンプは、かなり微妙なタイミングが要求される。あきらめずに何度か挑戦しよう。

▲上から落ちてくるトゲは、そう恐くはない。床の後に立ち、トゲが落ちてきたら前へ。この繰り返しでOKだ。

クッパ攻略ガイド⑤

ROY ロイ



攻略の基本はモートンと同じ

ロイの基本性質はモートンと同じ。マリオの真上に来ると落ちてくる。違いは部屋の壁がしだいに迫ってくること。つまり素早い攻撃が要求されるのだ。

◀落ちてきたら素早く離れる。そして素早く近寄って踏み付ける。

▶あまり時間をかけているとボスの部屋が狭くなってきて非常に危険。

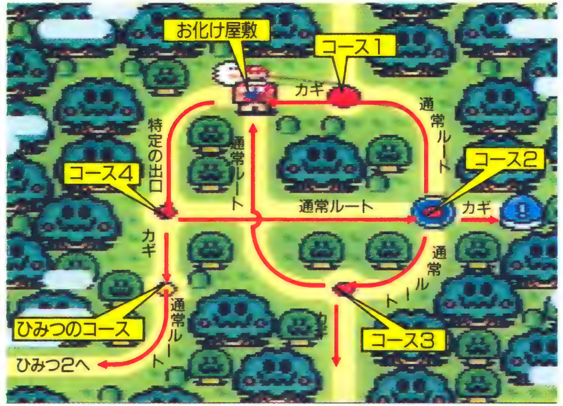
まよいの森

MAZING WOOD

不思議な冒険ルート。そのつながりを完全解明してみよう！

この迷いの森では、ほとんどのコースポイントに複数のゴール（出口）が存在している。そして、通常のコース終点にあるゴールを切っても新しいルートが開かない、というような場合が多い。そこで……。迷いの森のコースのつながり（というかルートの拡がり方）を紹介したのが下のマップ。

城をクリアすると、マリオはチョコレー島へ。秘密のコース１をクリアすると、秘密のコース２を経て砦に着き、砦をクリアすると、その向こうに不思議なスターマークが出現するはず。その中にはスターワールド（125ページから紹介）が待っている。



COURSE DATA

コース1　通常のゴールを切るとコース２へ。バルーンでコース中にあるカギを取ると、お化け屋敷へのルートが開く。

コース2　通常のゴールを切るとコース３へのルートが開く。コース中に置かれているカギを取ると、迷いの森の青スイッチへのルートが開く。

コース3　通常のゴールを切るとコース１の西のお化け屋敷へのルートが開く。カギを取ると、迷いの森の城へのルートが開く。

コース4　通常のゴールを切ると、コース２への逆戻り（？）ルートが開く。秘密のコース１へのルートを開くには、土管の中のカギが必要。

お化け屋敷　お化け屋敷の出口は２つ。片方は単なる出口で、そこから出た場合には新しいルートは開かない。もう一方の出口から出るとコース４へ。

ひみつのコース1　この先は普通にゴールをクリアしていけば大丈夫。秘密のコース２→砦と進めば、不思議なスターワールドへと入っていけるはずだ。

CHOCOLATE ISLAND

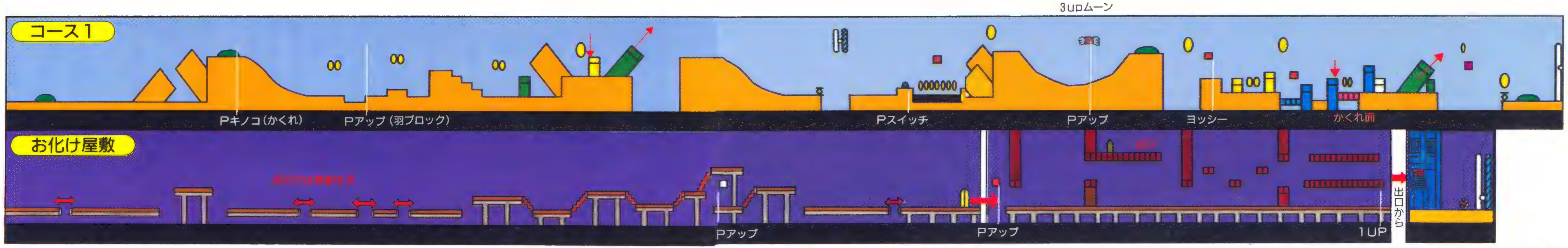
ワールドガイド❻チョコレー島

迷いの森の南にあるチョコレー島。ここが地表最後の冒険エリアとなる。チョコレー島をクリアすると、ちんぼつ船を通って、いよいよ魔王クッパの谷へ。

◆ツアールート

チョコレー島では、秘密のコース１以外のすべてのコースをクリアしなくてはならない。城をクリアするとちんぼつ船が現れ、マリオはラムネ海溝へ。コース３はループ面になっていて正しいゴールを切らないと次へ進めない。

チョコレー島
CHOCOLATE ISLAND



恐竜ランドの最終エリア。小島を渡って荒れ果てたチョコレート色の島へ。

チョコレー島のコース1

チョコレー島への入口は、不思議な生物ライタの住む小島

迷いの森の城をクリアするとこの小島が動き出し、チョコレー島への道がつながる。

ここでは、炎を口から吐く不思議な生物ライタとチビライタの親子がマリオに体当たりを仕掛けてくる。

コース中盤の土管に入ると、マリオは人間大砲となって空中に舞い上がっていく。

COURSE DATA

A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ライタ、チビライタ

◀炎を吐き出すライタ。こいつは上下の段差をものともしないで突進してくる。かわいいが、あなどれない。

難所はコースの後半。ゲート直後のブルがいる場所では、必ずスイッチブロックを利用するように。また、ゴール直前の谷は隠れ面から人間大砲になってひとっ飛びするのが正解。

▲冒険もここまでくると綱渡りの連続!?

チョコレー島のお化け屋敷

突然変異した(!?)テレサ出現。上空のドアへどう行くのか?

このお化け屋敷は、2つの部屋しかなく、つながり自体は非常に単純。

その代わりに、床にあいた穴が動いたり、出口が部屋の上の方にある、といった新しいトリックが登場する。

また、ここではマリオと向い合うと、ブロックに変身するテレサも登場する。

COURSE DATA

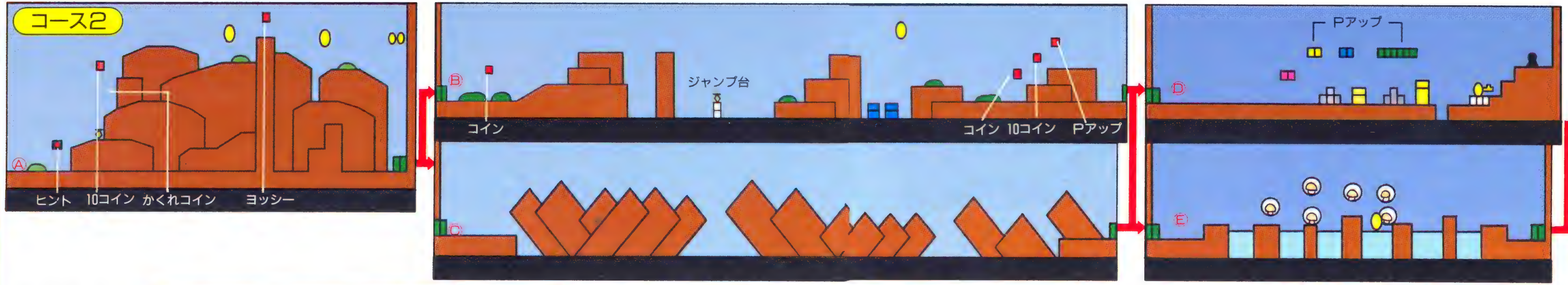
A	フィールドタイプ	フリースクロール面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	テレサ、アトミックテレサ

◀床の穴はかなりのスピードで左右に移動する。が、この穴。よく見ると、移動範囲は決まっているのだ。

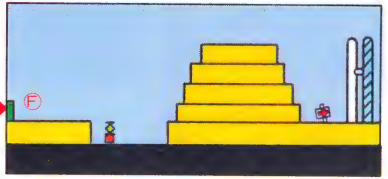
部屋の上の方にある出口。ここは新種のテレサを利用して登ることになる。部屋の隅にいるテレサをここまで誘導して、その後でブロックに変身させよう。これで足場ができるはず。

チョコレー島
CHOCOLATE ISLAND

その出口を隠している
刻々と地形が変化し、
チョコレート色の大地



コースのくわしいつながりは144ページで紹介



チョコレー島のコース2

生きているコース!? 脱出の条件はタイムとコイン

このコースでは、エリアごとのクリアタイムと取ったコインの数によって、エリアのつながりが変化する。

ここで紹介している以外にも秘密のエリアがあるようだが……。代表的な6つのエリアの攻略ポイントは右で紹介している通り。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	チビライタ

▲この大地を克服した時、ワールドの謎がまた1つ明される。

コースAは段差が激しく、多くのライタが出現。後半は一気に土管まで急降下するとラクだろう。実はここでいくつコインを取ったかによって、この後マリオが進むコースは決まる。

コースB。ここのジャマものはドラポン。途中の谷は当然のごとくジャンプ台を使ってクリア。この第2ブロックでは、クリアタイムによって、今後のマリオの行き先が決定される。

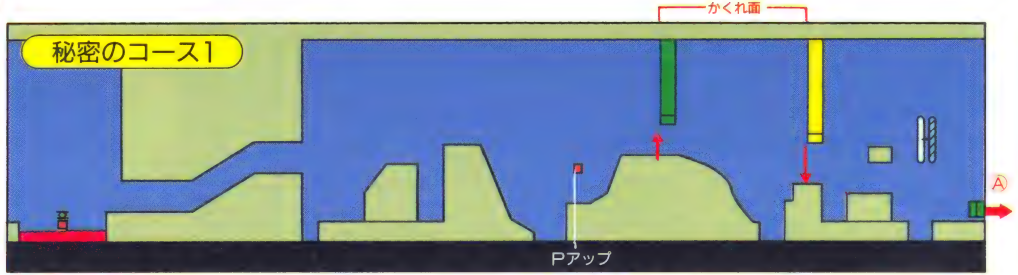
コースC。足場が悪い上に、パタパタがたくさん。ヨッシーがいないとかなりむずかしいエリアだ。マントの場合でも、常にジャンプし続けるくらいの気持ちで臨んだ方がいいだろう。

コースD。ここには秘密のコースへのカギが置かれている。4色のブロックを出していれば、前半のブルをかわすのはそう大変なことではない。緑ブロックで羽の補給を忘れずに。

コースE。ここはスーパーキノコが続々と登場するサービスステージ。このコースでいくつドラゴンコインを取ったかによって、異なる2つのゴールがマリオを待っている。

コースF。2つあるゴールの1つ。上下に例を組んで迫ってくるドラポンは一点突破方式でクリア（マントなら下段の敵をけちらすのが比較的ラク）。武器がない状態の時は上段を進め。

巨大な洞窟ルート。ジェットコースター気分で一気に駆け降りて行け！



チョコレー島の秘密のコース1

クッパの谷を見下ろしつつ、敵を蹴散らしながら進め！

コースＩでカギを取ると、このチョコレー島地下の秘密のルートへ。

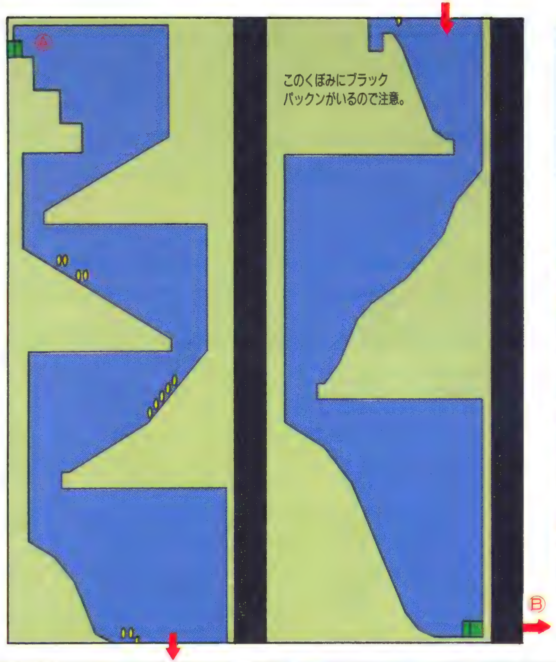
ここは縦・横スクロールの交じったスピード感あふれるコース。中央にある縦スクロール面はスライディングで一気に降下。最後の沈む床も、その勢いで越えて行こう。

このコースをクリアすると、マリオは逆の土管からチョコレー島の城へ近道できる。

縦スクロールのエリアでは、最初からスライディングで降下していき、メットを連続でヒットする。

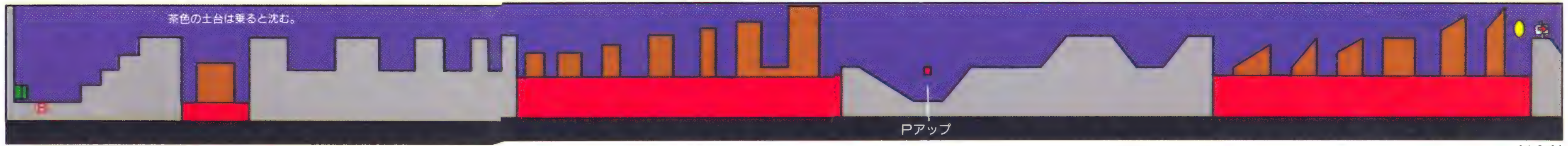
このテクニックを使えば、１UPすることも可能なはずだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	１つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	メット、トゲメット

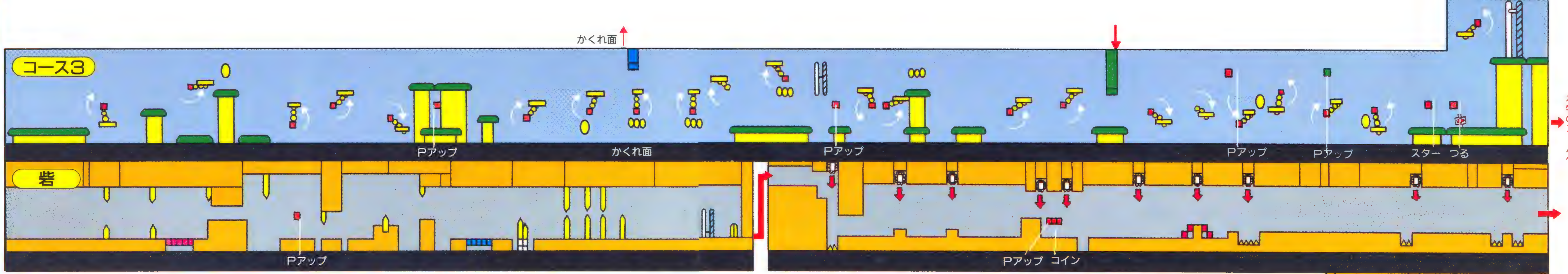


▲マリオの行く所すべてにスリルが待っている。ジェットコースターにも似た爽快なスリルが。

◀ここでは床が沈む。急いでゴールをめざせ！



チョコレー島
CHOCOLATE ISLAND



トラップと敵の多さが、冒険の進み具合を実感させてくれる。

チョコレー島のコース3

空中でのコントロールが命!ここではマントが必需品だ。

回転リフトだらけのコース。その回転リフトを守るかのようにノコノコやパタパタが数多く登場している。ジャンプする時は、マントを使って、着地のタイミングを調節する必要があるだろう。

また、ここのゴールは実は2つある。最初に見えているものはニセモノなのだ。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B かくれ面の数	ある(土管)
C コース分岐	ある(秘密のゴール)
D 難易度	★★★☆☆
E 代表的な敵キャラ	パタパタ

◀あらゆる場所にいる敵。敵を利用してのジャンプは制御がむずかしいので自信のない人はやめた方が……。

つるをつたって登っていった先にあるゴールは実はニセモノ。このゴールをクリアしても新ルートは開かない。本物ゴールは矢印の先。マントで飛んで行くのだ。

チョコレー島の砦

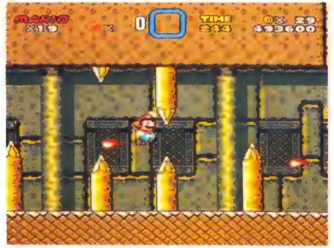
上下からの木槍! ドッスン、コトンの複合攻撃が砦の特徴。

このへんになると、プレイにかなり微妙なタイミングを要求されるようになってくる。

前半は木槍と炎の複合攻撃。木槍は上下から来るので、動きをよく見て、小さなジャンプ(大きいジャンプは危険)でクリアする。

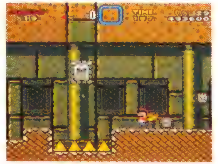
砦の奥にいるブイブイは、いつものように回転リフトに乗って倒せばいいだろう。

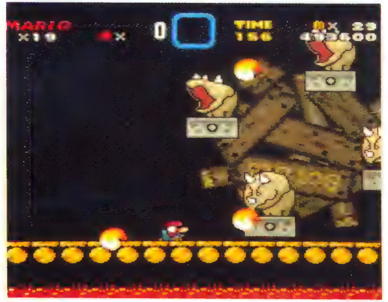
COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★★☆☆☆
E 代表的な敵キャラ	ドッスン



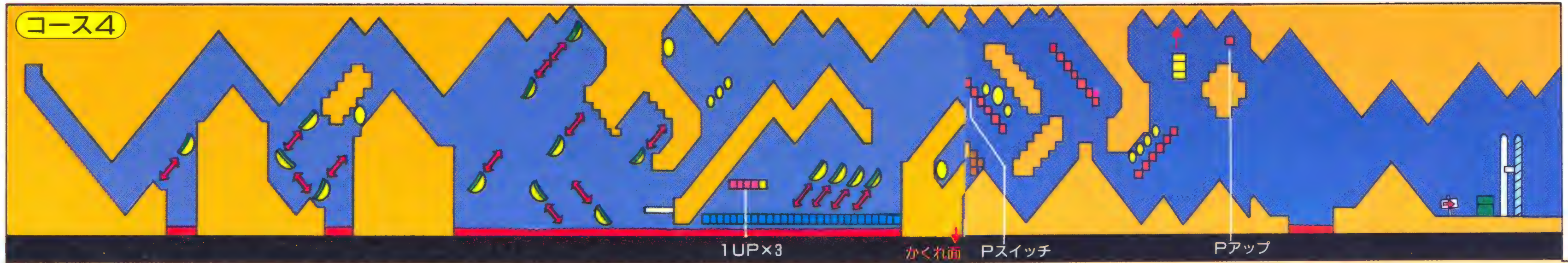
◀木槍が下がってきたところで、小さくジャンプしてクリア。この時、炎のタイミングにも十分注意して!

ドッスンとコトンが同時に出る場所では、コトンの方が要注意。こいつは2ヵ所をジャンプで往復しているので間にある安全地帯でクリアのタイミングを待つのがラクだろう。





チョコレー島
CHOCOLATE ISLAND



チョコレー島の城への最後の関門。さらば、荒れ果てた大地よ！

チョコレー島のコース4

敵はインディのみ。前半さえクリアできれば大丈夫だ！

コース前半の移動リフトを無事渡ることができれば、このコースはクリアできたも同然(飛び移る先の床は落ちるので要注意。

◀着地側の床が止まっている時に跳べ!!

リフトは端にくると１秒以上ジッとしているので、その時に次へ飛び移れ。

コース中央の下にブロックが出ているときは、１UPキノコを取ることができる。また、スイッチブロックを使うと、隠(かく)れ面へいくことも可能。

ゴール手前に出るインディは、誘導して、溶岩の中に落としてしまうのがカンタン。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	１つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	インディー

チョコレー島のコース5

隠れ面を利用して近道、そして後半では空中バランスで勝負。

地上、水中、空中、とバリエーションに富んでいるコース。前半の地上面はスイッチブロックさえ使わなければ、敵も出ずスイスイ進めるはず。また、ここでは隠(かく)れ面に入ると近道も可能。クリアすると城へ。

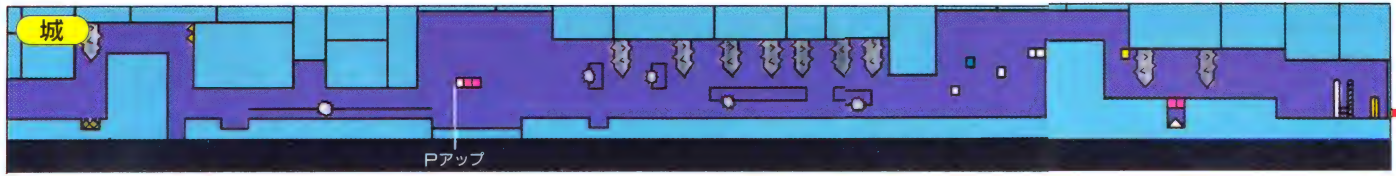
◀このスイッチは無視した方が安全だ。

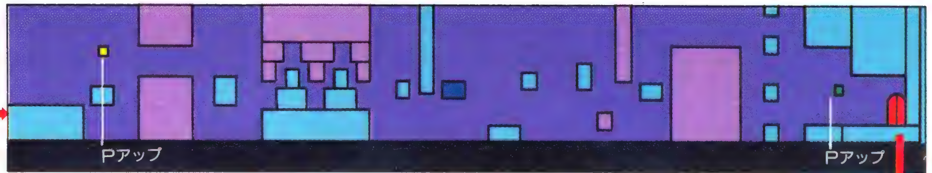
上下左右に伸び縮みする床。ここでは当然左右に伸びた時を狙って飛び移るように。また、ゴール直前のブルの群れは、１匹だけ狙い、踏んだ時のジャンプの勢いを利用して一気にクリアしよう。あまり相手にしない方がラクだぞ。

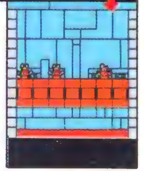
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	１つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	トゲゾー

チョコレー島

CHOCOLATE ISLAND







魔宮の中にはりめぐらされた罠。マリオの命はあなたの、その指先にかかっている！

チョコレー島の城

ガリガリ、そして上下する壁。恐怖の魔宮にチャレンジ！

全体を通してほとんど気を抜くことができない、非常に難易度の高い城。

天井から突き出てくる杭。地を走るガリガリ。そしてケサランとパサランが守る床……と、障害物がいっぱい。

この難関コースを突破し、城のボス、ウェンディを倒せば、ラムネ海溝のちんぼつ船へと進むことができる。

◀この城の前半部分では、ガリガリが強敵。マリオは何度もしゃがみこむことになるだろう。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パサラン、ガリガリ

スタート直後のジャンプ台。ここではまずカロンを倒しておいて……。杭が天井に引っ込んだ瞬間を狙ってジャンプ台で一気に上へ。

感覚的にはちょっと不安だが、この杭は約1秒間引っ込んでいる。触れる心配はない。

この場所では、3個のブロックを利用して右上へと進む。この時、左の2個のブロックの上では、一度しゃがんでガリガリをやりすごすと安全。その後、タイミングを取りつつ右へ右へと進んでいけばいいだろう。

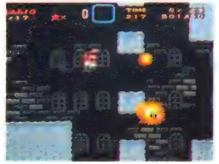
後半の動く壁地帯。マントがあれば着地のタイミングが取れ、比較的ラクではあるのだが……。ここではタイミング勝負。ケセランとパサランの動きをよく見て、自分のパターンを作りつつ進んで行くしかないだろう。

この手前のM字型の通路は、ぐずぐずせず、一気に走り抜けてしまうように。

ウェンディの部屋への最後の関門がこの縦3個のブロック。すべてのブロックにケサランとパセランがいるので、じっくりタイミングをはかって飛び込んで行こう。

タイミングをはかる時のポイントは、ケサランとパサランのスピードの違い。

マントがある時はブロックの間を一気にすり抜けるつもりで進め。

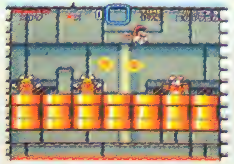


コクッパ攻略ガイド⑤

WENDY ウェンディ

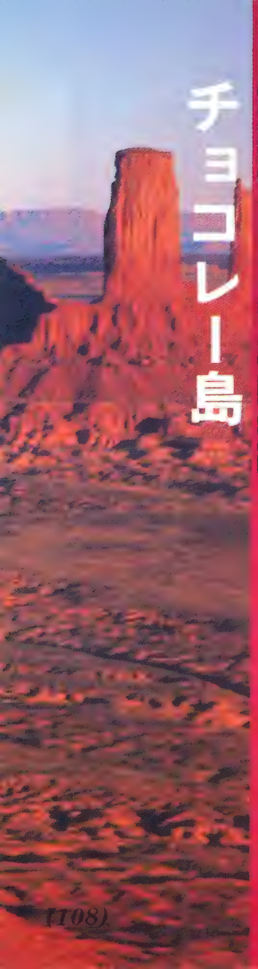
炎が2つ。だが攻略法はレミーと同じ！

土管が平らになり炎が2個に増えたことで、多少難易度はアップするが、攻略法の基本は、バニラドームのボス・レミーの時と同じ。炎がジャマではあるが、なるべく部屋の中央でウェンディが顔を出すのを待て。

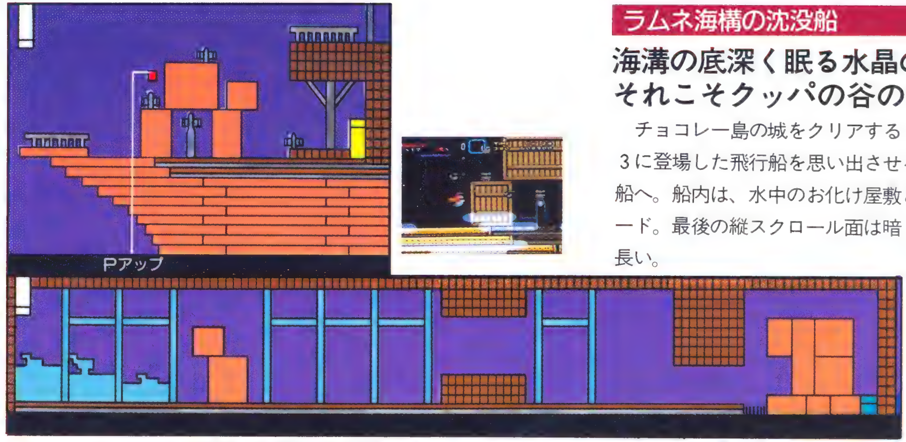


▲炎は壁で反射され規則正しく動く。よく見れば恐くない(!?)

▲近くに出てきた時のみ攻撃する。こいつも3回踏めばＯＫ。



チョコレー島 CHOCOLATE ISLAND



ラムネ海構の沈没船

海溝の底深く眠る水晶の球。それこそクッパの谷のカギだ。

チョコレー島の城をクリアすると、マリオ3に登場した飛行船を思い出させるちんぼつ船へ。船内は、水中のお化け屋敷といったムード。最後の縦スクロール面は暗くて非常に長い。

ラムネ海溝に眠るちんぼつ船。その奥深くクッパの影が…。

船の舳先でキラーをかわし、船内へ。ここはお化け屋敷の水中版で、お化けの数は、マリオのパワーアップ状態によって変わる。

縦スクロール面の最後には水晶の球が置かれている。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	テレサ

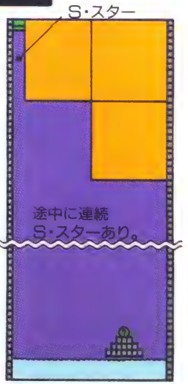
そしてクッパの谷へ

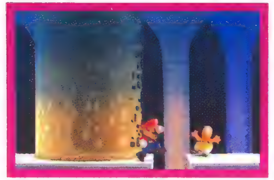
この場所の縦スクロール面は非常に長い。敵も出現はするが、最初に出るS・スターを取って、下へ急げ。テクニック的には問題なし。

スクロールの終点には緑色に輝(かがや)く水晶が！

この水晶を取ると、その瞬間にコースクリア。

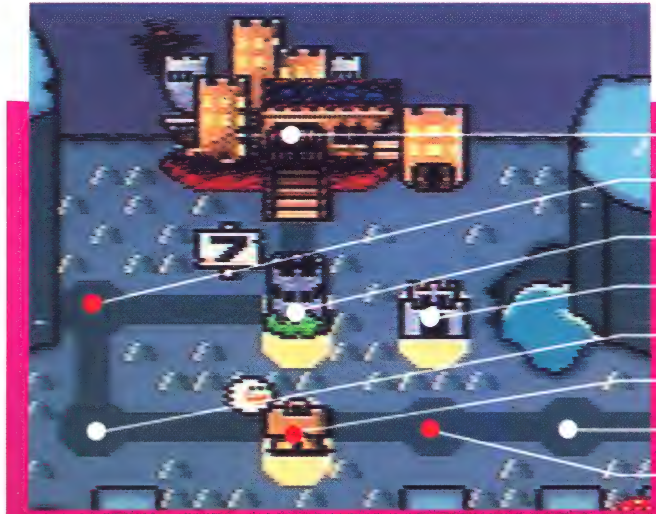
マリオはいよいよ最終地点、クッパの谷へと向う。





KOOPA'S VALLEY

ワールドツアーガイド⑦魔王クッパの谷



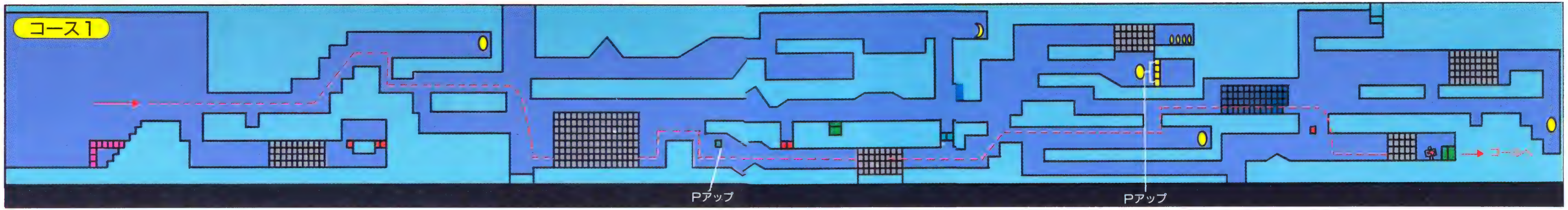
ついに冒険の終点、魔王クッパの谷へ。最後のクッパ城へのルートはいくつかあるようだが……。恐竜ランドに平和を取り戻すため、もう少しのしんぼうだ、マリオ！

◆ツアールート

このエリアにも、例のごとくいくつかのコース分岐があり、城への近道ができるようになっている。

通常は、コース1→2→お化け屋敷→3→4→城という順序で突破するのだが、コース2→砦を経て進む秘密のルートもある。

魔王クッパの谷
KOOPA'S VALLEY



いきなり洞窟状の大迷宮！ 魔王クッパの谷の冒険は この先、長くそして厳しい。

魔王クッパの谷のコース１

どのルートを取るか、それが このコースの最大の問題！

上下に細かく分かれた迷宮状のコース。ゴールはコースの右下にあるのだが、ここまでたどりつくのはけっこう大変。

最もラクなルートをしいて挙げるとすると、マップに点線で示した通り。距離的には、これより短いものもあるが、あまりに狭い通路を通るのは危険も大きい。コース上のジャマなブロックはブルを利用して破壊する。

COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	ブル、インディー

◀インディの頭を歩いて進んで行く。こんな場面も数多くあるはず。地形を利用して戦うことも大切だ。

ブルを利用してブロックを破壊する時には、一度通過して行ったブルが戻ってこないかどうか、十分に注意したい。できればブロックの下の段に誘導してしまった方が後がラクなのだが……。どの程度引き付けてジャンプすればブルを下に落とせるか、確かめておくといい。

MARIO'S VIEW
おいしい場所には危険が！

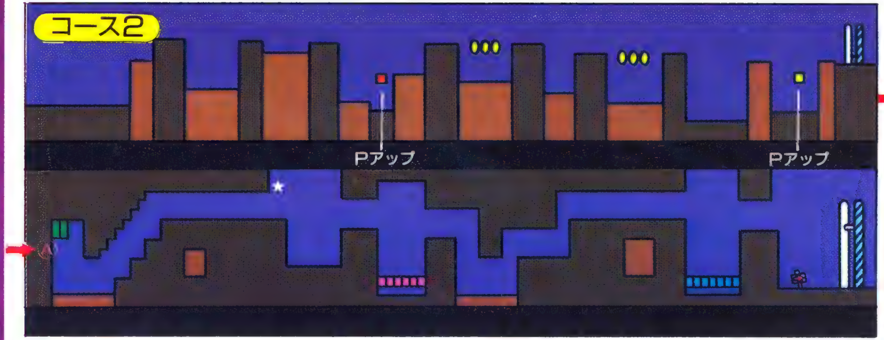
この先、近道とか１UP系のアイテムがある場所には、何かと罠があることが多い。パワーアップアイテム以外はあまり気にせず、今後はクリア最優先という気持ちで進もう。クッパの谷はやはり、かなりむずかしいのだから……。

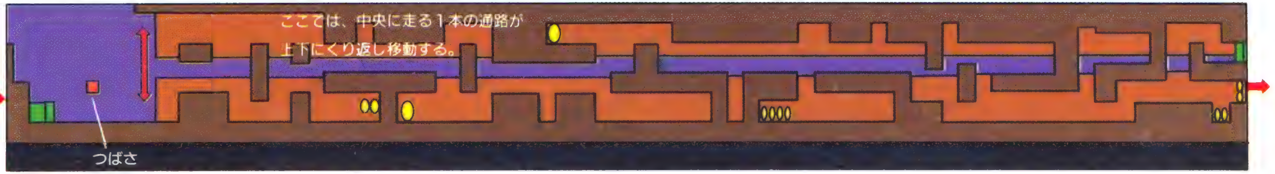
◀道幅いっぱいで迫ってくるインディ。近道にはそれなりの苦労が待っているのだ。

▲この先、何が飛び出すかわからない魔王クッパの谷。無事ピーチ姫の元へたどりつければいいのだが……。

魔王クッパの谷

KOOPA'S VALLEY





揺れ動く床と天井の恐怖 マリオのピンチを仲間ヨッシーが救ってくれる

魔王クッパの谷のコース2

魔の洞窟は、クッパの谷での第一分岐ポイント。

クッパの谷の２番目のコースは、床と天井が動く、細長い洞窟面。

むずかしいのは中盤以降。特に２番目のエリアは通路が非常に狭く、１回の挑戦でクリアするのは至難の技に近いだろう。

ヨッシーに乗ってきていれば、途中ヨッシーの翼で隠れボーナス面へと寄り道できる。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある(ヨッシーのつばさ、カギ)
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	ノコノコ、バサバサ

◀左右に一直線に伸びた通路が、かなり速いスピードで上下に動く。洞窟の上下にある安全地帯を利用しろ。

感覚的には、真ん中のエリアは、床というよりも通路が動く感じ。床と天井の凸凹を安全地帯として利用しながら進まなくてはならない。後半のエリアはインディを踏んで進む。

洞窟を滑走路にして隠れ面へ。カギを取るならマントが必要。

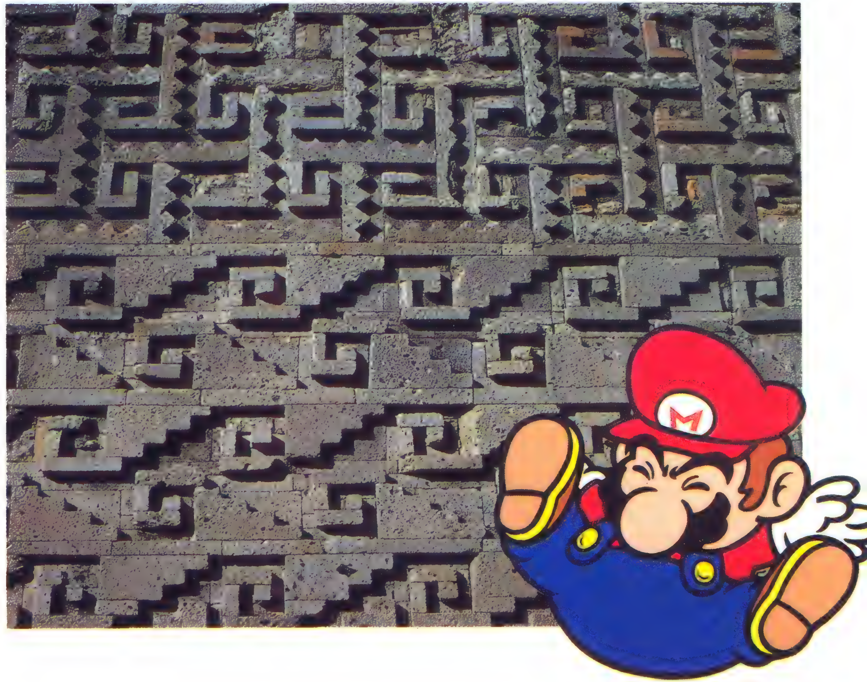
この面のカギの隠し場所は、ひじょうに見つけにくい。最後のエリアの★印のポイントで、めいっぱいマントで上昇しつつ画面の左へ左へと進んでみよう。

実はこの壁の上は空洞になっていて、マリオは、壁の上をつたって出てきた土管の裏側に出ることができるのだ。

そこには、なんと魔王クッパの谷の砦への秘密ルートを切り開くカギが隠されているぞ。

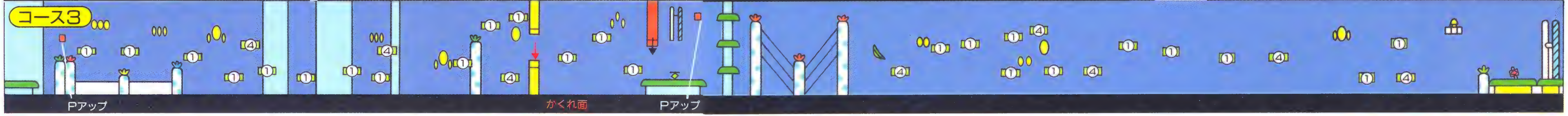
▼約３画面分左へ戻ると、下にカギのある部屋が！

▲通路で助走をつけて一気に上へ。そして左へと……。



魔王クッパの谷

KOOPA'S VALLEY



クッパの幻影か!?
巨大な城の背後に
揺れ動く謎の影ひとつ。

魔王クッパの谷のお化け屋敷

広大なお化け屋敷。クリアの決めてはコインの利用法!

最初の部屋は、今までのお化け屋敷とそう変わらないのだが、残りの部屋にはそれぞれちょっとめんどうな仕掛けが施(ほどこ)されている。

2つ目の部屋はスイッチブロック。最後の部屋はコントロールコインの使い方が決め手。

コース3へ進みたい人は、2つ目の部屋の右から2、3番目のドアから脱出すればいい。

	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある(カギ)
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	テレサ

◀2番目の部屋ではスイッチブロックでコインをブロックに変えて、部屋の右側へ移動する。

スイッチブロックを使うと部屋の右側の5つのドアを塞(ふさ)いでいるブロックはコインに変わる。

通常のゴールは右から2、3つ目。3番目の部屋へは4つ目のドアから。他のドアはループ。

城への近道はコントロールコインで作り出す。

3番目の部屋のドアは2番目の部屋へループしている。ここでは、天井近くにあるカギを取るのが目的。コントロールコインで足場を作れば、城へのルートを切り開くカギが手に入る。

◀十字ボタンをうまく操作し、階段状にコインを並べる。その後でブロックに変えてやる。

魔王クッパの谷のコース3

カウントダウン型移動リフトで一気に谷を横断して行け!

このコースの最大の特徴は、全面に渡ってカウントダウン型の移動リフトが用意されていること。移動リフトの動く秒数は4タイプあり、そのリフトの配置はマップで示している通り(リフトに書いてある数字が、移動できる秒数)。ここでは、4秒間移動できる型のリフトを多用するのが安全だ。

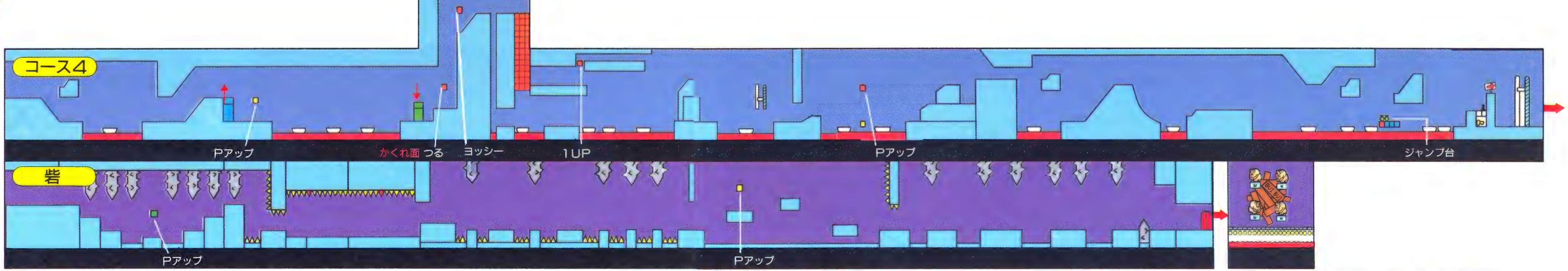
	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	ある(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★★☆
E	代表的な敵キャラ	マグナムキラー

◀途中マグナムキラーの攻撃もある。敵をかわす時は、その後でどのリフトに着地するかを考えておこう。

移動リフトの攻略ポイントは、なるべく秒数の多いものを利用すること。リフトのない地帯(コース中央のワイヤーがある場所)では敵を倒さない方がラクに進めるはずだ。

魔王クッパの谷

KOOPA'S VALLEY



谷の奥底深く……冒険はそろそろクライマックスへと突入する！

魔王クッパの谷のコース4

すべての床は溶岩に消える。パタパタ、ブルとの激戦地帯。

このコースの溶岩の海に浮かんでいる床は、マリオが乗るとすべて海の中へと消えていく。

ここではパタパタとブルの攻撃をかわし、どう溶岩の海をクリアするかが課題。ゴール付近ではパタパタを利用したジャンプも必要。

また、最後に置かれているカギは、スターロードの入り口を出現させるためのものだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟
B	かくれ面の数	1つ（土管）
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★★☆☆
E	代表的な敵キャラ	ブル

◀足場の不安定な場所でのパタパタはけっこうイヤな敵。ほとんどのものはジャンプで越す方が安全。

もうひとりの敵ブルは、石を投げてくるタイミングを注意し、そのインターバルを狙って通り抜けていけばほぼ安全と言える。

無理に倒さなくても、クリアすることはできる。

ヨッシーの長〜い舌を利用してカギを取れ！

このカギはコースにそのまま置かれているから、誰でも見つけることはできるはず。問題はその取り方。コース途中で登場するヨッシーをなんとかこの場所まで無事に連れてくればカギは取れるぞ。

◀ヨッシーがいれば、長い舌を使ってカギを即座に取ってくれるだろう。かなり難しい。

魔王クッパの谷の砦

地響きを立て繰り返し落ちる杭。微妙なタイミングをすり抜けろ！

大きな杭が天井と床から、非常に短い間隔で出たり入ったり。どうやってこの杭をタイミングよくかわすかが、砦のポイントとなる。

小さいジャンプとマントを利用した（タイミングをとりながらの）柔かな着地。この2つのテクニックを駆使して進んで行こう。

最後の杭だけは下から突き出てくるぞ！

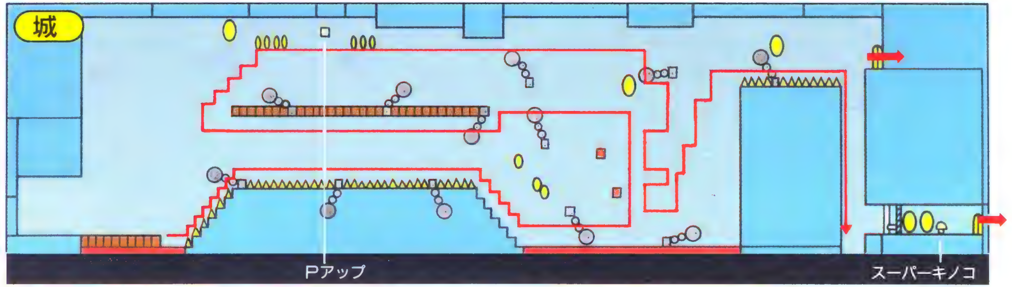
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ	カロン

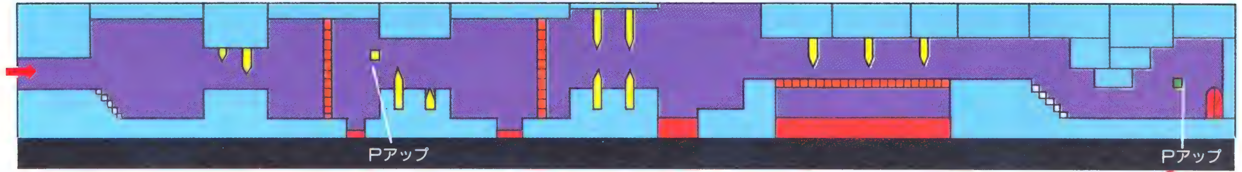
◀杭と杭の間には、マリオひとり分のすきまがある。どこが安全か、床の形を目印にして覚えるといい。

杭の攻撃をかわして、砦の奥の部屋にたどりつけば、おなじみブイブイの登場。こいつをいつものように回転リフトを利用して倒せば、最後のクッパ城の裏口が開くはずだ。

魔王クッパの谷

KOOPA'S VALLEY





マリオついに7つ目の城へ
魔王クッパとの戦いは、
すぐそこに迫っている！

魔王クッパの谷の城

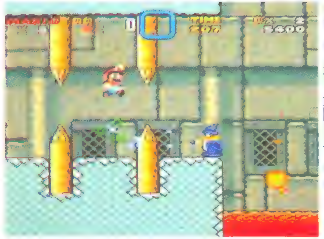
蛇のようにクネクネ動く床 そしてカメックの大群！

クッパの城の前に建つ、もうひとつの城。

前半は、移動する床の上でのジャンプテクニック。後半は狭い通路でのカメックとの戦いがポイント。どちらも、限られた場所での細かなアクションが要求される。

蛇のようにクネクネと移動する床の動きについては、マップの中に線で紹介しておいたので、プレイの参考にしてほしい。

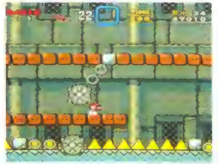
COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ★ ★
E	代表的な敵キャラ	カメック、カロン



◀カメックの猛攻。狭い場所での戦いは思ったより厳しい。倒すか、放っておくか。決断は早めに！

動く床の上にいる間の敵は、グルグルのみ。ただし、数が多いので、非常に苦労させられることだろう。

床が横に伸びている時は、その長さを有効に使うことも可能だが、かわし方の基本はジャンプか、しゃがみこみ。左右移動にはあまり頼らないように。

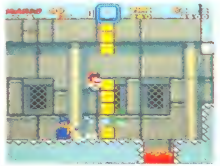


最初の部屋の出口は2つ。どちらを使っても行き先は同じなのだが、ここでは下の出口を使う方が絶対に有利。最後まで動く床に乗ったままで、溶岩の中に落ちる直前に右に飛び下り、下の出口へと向おう。

ここには中間ゲートもあるし、スーパーキノコも置かれている。この特典を利用しない手はない！

後半の通路を分断している縦並びのブロック。マントがあれば問題はないのだが、それ以外の場合はカメックの呪文を利用して破壊しなくてはならない。

マリオを囮（おとり）にするつもりでブロックの前でカメックの呪文攻撃を誘う。呪文が飛んできたら、すばやくジャンプしてかわすようにしよう。

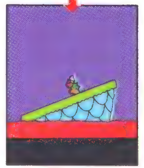


コクッパ攻略ガイド⑦ LARRY ラリー

3つのバブルに守られたラリー。溶岩の中に弾き飛ばすには速攻あるのみ！

◀バブルは土台の中央と左右の両端で上下運動を繰り返している。

◀土台が右に傾いた時が勝負。踏み付けで弾き飛ばしてしまえ！



ラリーはヨースター島のコクッパ、イギーと同タイプ。傾く土台の上から弾き飛ばせばクリアとなる。

3つのバブルは上下にしか動かないので、横の動きでかわせばOK。

イギーの時と同じ要領で右に傾いた時に攻撃しよう。

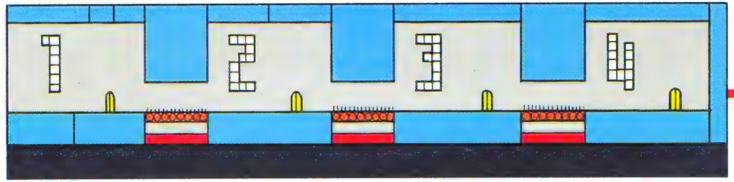
マントマリオの状態でダメージ覚悟の速攻に出るという攻略法もあるぞ。

魔王クッパの谷

KOOPA'S VALLEY

ついにたどりついたクッパの城 ピーチ姫を救うべく、マリオの最後の戦いが始まる！

最初の通路



→それぞれの小部屋

魔王クッパの谷・最後のクッパ城

8つの小部屋を持つクッパ城 あなたはどのルートを通る？

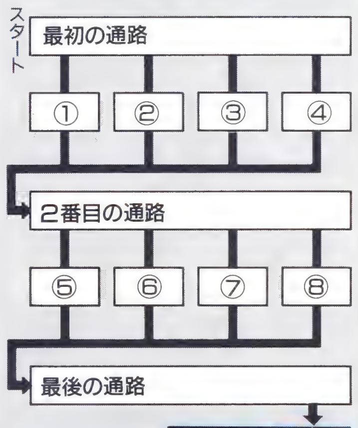
最後のクッパ城は、3つの通路と8つの小部屋からなる非常に大きな建物。

最初と2番目の通路は全く敵が出ないので、小部屋の入り口とでも考えていればＯＫ。実質的な戦いの場所は、2つの小部屋と最後の通路ということになる。

最後、魔王クッパとの対決は、城内ではなく、城の上で行われる。

◀最初と2番目の通路には、それぞれ4つずつ小部屋の入り口がある。壁の数字は部屋の番号!?

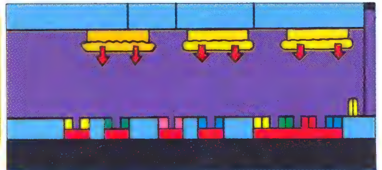
◆クッパ城のルートのつながり



これが小部屋と通路のつながり。

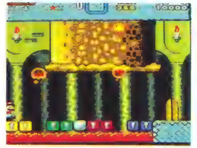
最後の通路を抜けるといよいよクッパとの対決。

1の小部屋

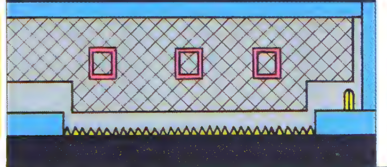


4色ブロックがあれば、1～4の小部屋の中では最もラクな部屋。

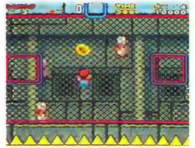
天井に仕掛けられた大木は3つ。画面の左端で大木をよけながら進んで行けばいいだろう。



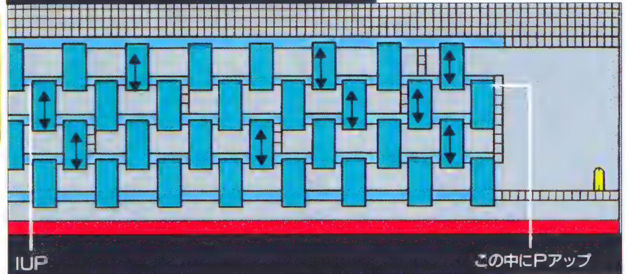
2の小部屋

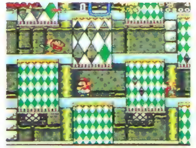


ここもそうむずかしくはない部屋。トラップ自体は、ヨースター島の城で経験した金網と似たようなものだ。4色ブロックを出してない人は、このコースがお薦めだ。



3の小部屋





トランプ風のついたてが、視界を遮る。けっこう面倒なエリア。ここに挑戦する場合は、なるべく上の段を通るように。最下段の床は最後、出口付近のみ利用すること。

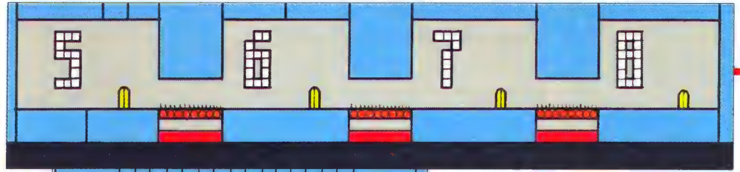
4の小部屋

動く床に、パサランがうようよいる。空中でのマリオのコントロールなど、テクニック的にはかなりむずかしい部屋。3の小部屋同様、あまりお薦めできないルートだが……。

魔王のクッパの谷

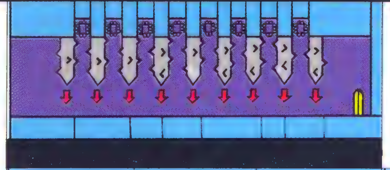
KOOPA'S VALLEY

2番目の通路

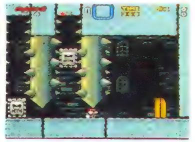


それぞれの小部屋へ

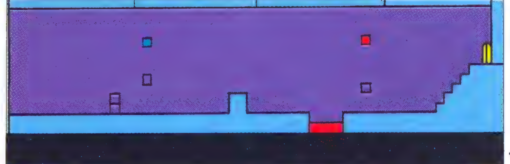
5の小部屋



かなりのスピードで落ちてくる杭、そしてドッスン。一見かなりむずかしそうだが……。5～8の小部屋の中で最もやさしいのがここ。杭が上に戻り始めたら一気に右へダッシュ。これで大丈夫だ。

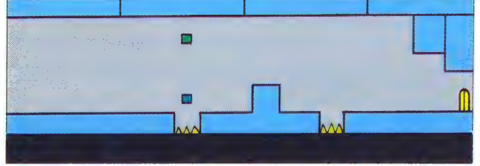


7の小部屋

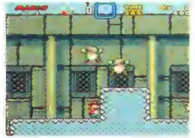


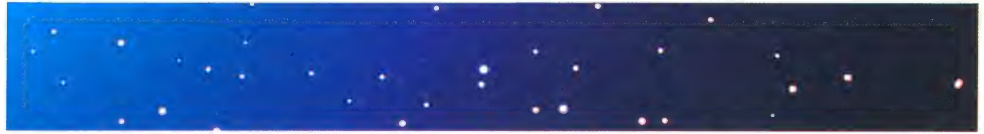
石像クッパが多数出現し、炎をガンガン吐いてくる。この炎をタイミングよくクリアしなくてはならない。ジャンプでよけるより、右へ右へと進みながらかわせ。

8の小部屋

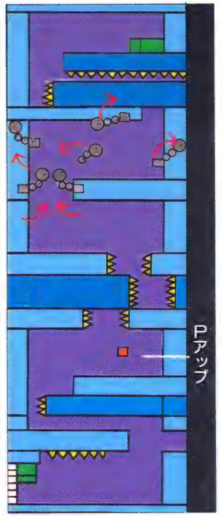


ここはブルだらけ。このブルは体当たりするだけなので、そう恐くないが……。緑ブロックでマント羽を取ったら、ブルの相手はそこそこにして出口をめざそう。



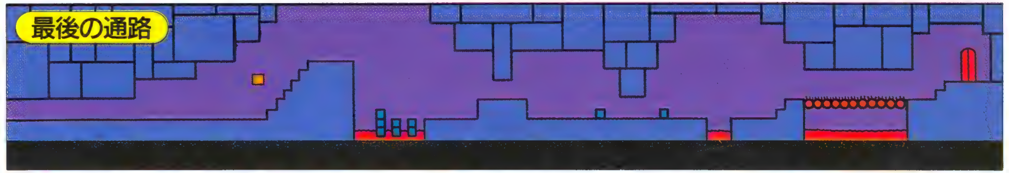


6の小部屋



ここは水中面。左右に動く壁とグルグルはかなり手強い。腕に自信のある人だけ、どうぞ。

最後の通路



クッパは目の前！暗闇をライトで照らして突き進め。

魔王クッパの谷の最後の通路

暗闇にひそむ敵をけちらし、魔王クッパとの決戦へ！

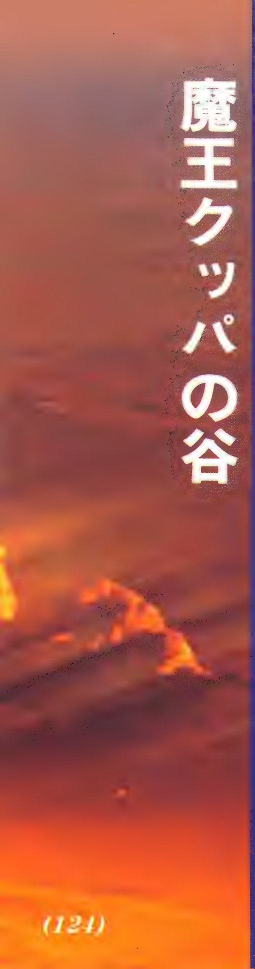
通路の最初に置かれているブロックを叩くと、暗闇の中にライトが出現する。

このライトは移動型で常にマリオの頭上を照らしてくれるから、敵を倒しつつゆっくり通路の奥へ進んで行こう。

この通路を抜けると、待望の魔王クッパとの対決が待っている！

▲ライトの光が届く範囲は非常に狭い。急がず、ゆっくり。敵の行動をしっかり見て、着実に倒しながら進め。

▲"HELP！ MARIO"ピーチ姫の声がどこからか……。入り組んだ城の内部へと、今、マリオは降り立った。



KOOPA'S VALLEY

大魔王クッパ攻略ガイド

マリオVS魔王クッパ
恐竜ランドに平和を取り
戻すため、戦え！マリオ。

▼メカクッパを投げつけて攻撃。これを繰り返す。

クッパは飛行船に乗り、いくつかのパターンで攻めてくる。

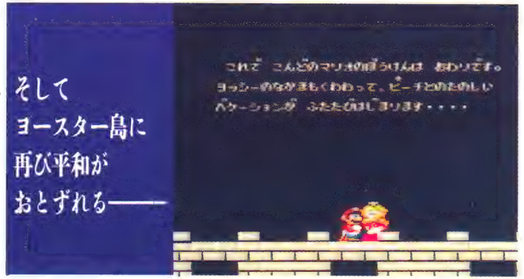
対するマリオの攻撃方法はただひとつ。クッパの援護をするメカクッパを一度踏みつけ、それをクッパに投げつける、というもの（クッパは動き回るので、頭に当たるようよく狙え）。

頭に２発当てるとクッパは一度逃げるが、それはフェイント。完全に倒すには、「頭に２発」を３回繰り返す必要がある。

最初は、上空を左右に揺れ動くだけだったクッパは、ダメージを受けると、しだいに強暴化してくる。途中、ピーチ姫がくれるキノコを取りつつ戦おう！

◀クッパの鉄球攻撃。球に当たるとミス。

◀最後は飛行船が激しくバウンドしてくる。



UNIT 4

WORLD TOUR GUIDE 2

スターロード～スペシャルゾーンコースマップ

Welcome to Star World　スターワールドへようこそ！

　魔王クッパを倒したあなた。まずは、おめでとう！　が、喜んでばかりはいられない。
　恐竜ランドの中には、まだ大きな秘密が隠されていたのだ。それは、不思議なルートでつながったスターロード。
　クッパの谷に来る途中にすでに片鱗を見た人も多いだろうが、ツアーガイドpart 2で、その謎を説き明かしていこう。
　ちなみにスターロードへの入り口は5カ所。恐竜ランドとスターロードのつながりは下で示している通り。
　このスターロードへの地表の入り口を開くカギのありか（または方法）は、133ページで紹介している。それでは、よい旅を！

スターロードの入口はこの5ヶ所

スターロード2
バニラドームの西

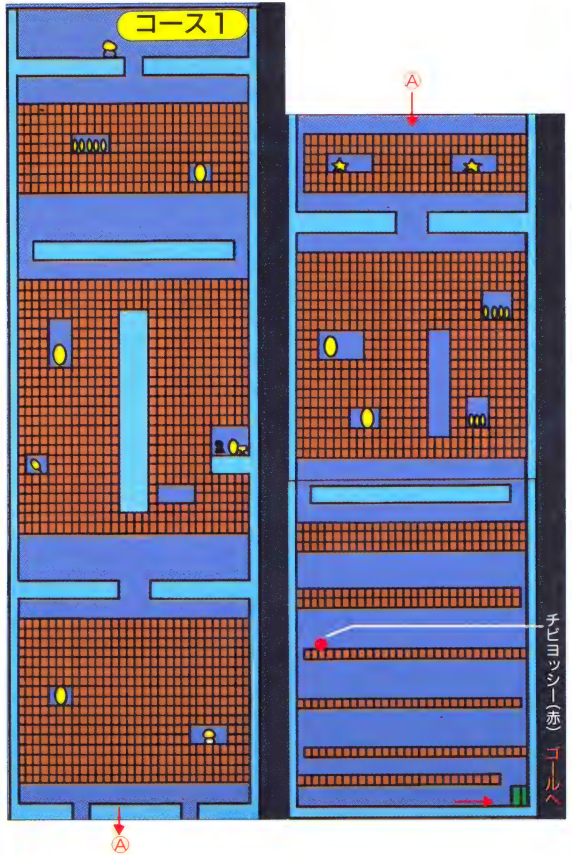
スターロード3
チーズブリッジの南

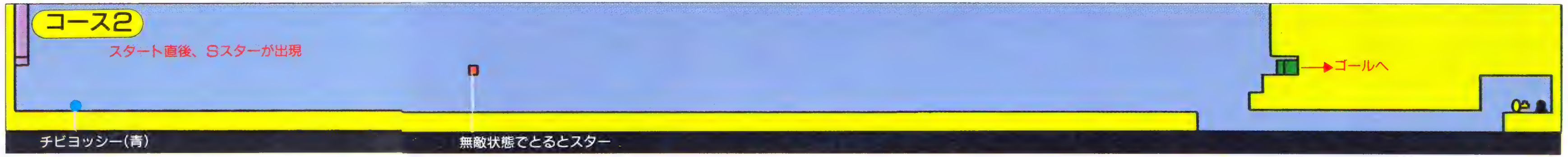
スターロード4
迷いの森の砦の西

スターロード1
ドーナツ平野の南

スターロード5
魔王クッパの谷の北西

ネイティブスター1
NATIVE STAR





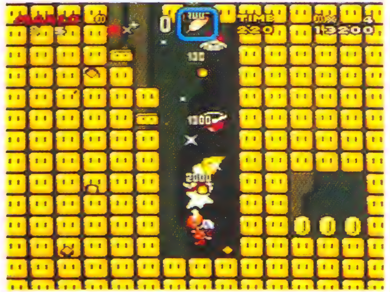
ネイティブスターのコース1

ぎっしり詰まったブロック面。その中にアイテムがズラリ！

最初のスターロードは、ある種のサービスコース。スーパーキノコで大きくなってブロックを壊しつつアイテムをガンガン取っていこう。伝説の3色ヨッシーのタマゴもある。

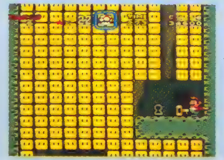
COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ

◀スーパースターで敵をガンガン倒し、今までのストレスを発散させるという楽しみ方もある!?



カギを取るとコース2へのルートが開かれる！

スタートでスーパーキノコを取ったら、右端のブロックをスピンジャンプで破壊し続ける。これでカギのある場所に行けるはず。カギを取るとコース2へ！



ネイティブスターのコース2

スターワールドの水中面。ここにも伝説の3色ヨッシーが。

グースカ、ブクブクが数多く出現するが、伝説の3色ヨッシーがいれば、ほとんど問題なく進めるコース。カギは土管の下の通路を抜けたところに隠（かく）されている。

COURSE	DATA	
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ☆ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ブクブクとグースカ

◀途中にあるハテナブロックからはスーパースターが出る。無敵を利用して進んでいくのもいいだろう。

コースの右端にある土管。その下をかいくぐって…。

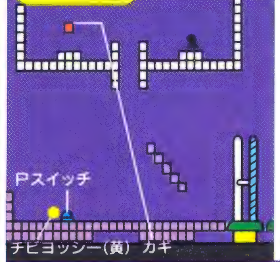
カギはゴールへ続く土管の下の狭い水路の果てにある。この狭い水路は、敵もいないので、ひたすらBボタンを連打していればなんなく行けるはずだ。

ネイティブスター

NATIVE STAR

マントで天高く舞う！伝説のヨッシーとともにマリオは星の世界へ！

コース3



ネイティブスターのコース3

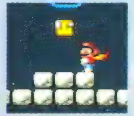
目の前にゴール、天空にカギ 雲マリオで天まで昇れ！

この面の敵はジュゲムとトゲゾー。まず、銀スイッチでトゲゾーをコインに変え、ブルブルブロックをジュゲムめがけて投げ上げる。後は、残った雲に乗って上空へ。ブロックのすきまを抜けて、左がカギ、右がカギ穴だ。

	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ジュゲム

カギはブロックの中に！

上空についたら、ハテナブロックをパンチ！これでカギは手に入る。あとはカギ穴に行くだけ。



▶このハテナブロックの中にカギが隠されている。

ネイティブスターのコース4

パタパタが星空を跳ねるスターワールドの遊園地!?

ここはスターワールド最大のコース。段差もかなり激しく、カギのある場所もかなり遠いので、自信のない人は伝説のヨッシーの力をかりて進む方がいいだろう。この面のカギはマントか甲羅を利用して出すことになる。

◀空にはかなりの数のパタパタがいる。ヨッシーがいれば敵を食べたり、炎攻撃で敵を倒したり、かなりラク。

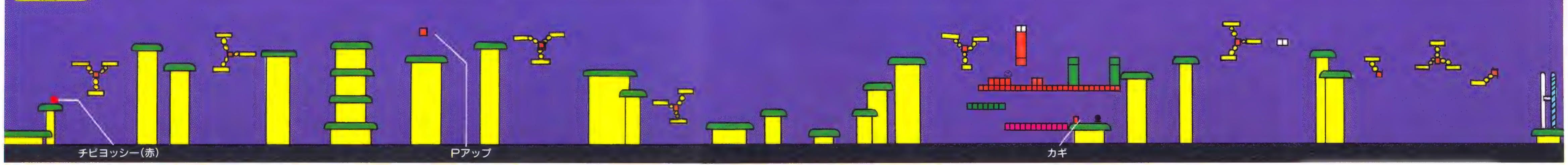
	COURSE	DATA
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタとノコノコ

カギを出すための甲羅は近くに用意されている。

カギは赤ブロックの床の右に隠されている。マントがある時はマントで、ない時は甲羅をぶつけてカギを出そう。

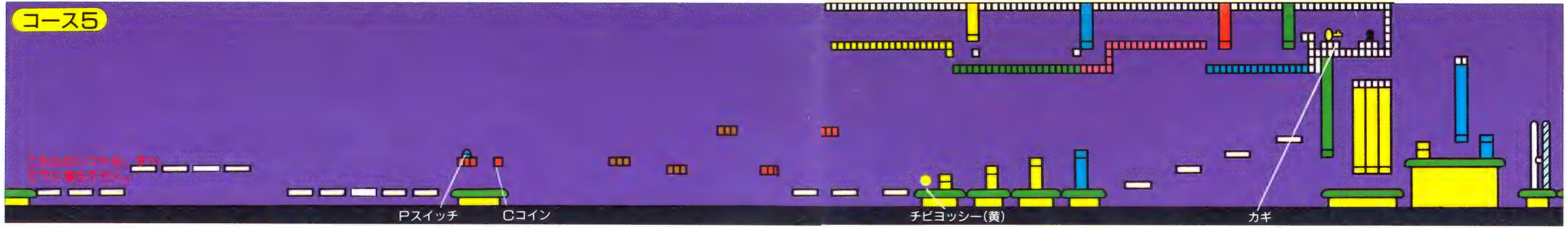
そのための甲羅は左上のブロックに置かれているはずだ。

コース4



ネイティブスター

NATIVE STAR



遥か彼方に5つ目のカギが！スターワールドの最後を飾る難関コース。

ネイティブスターのコース5

空中の敵をかわし、遥か上空の秘密エリアをめざせ！

５つあるスターワールドの中で、最も難易度が高いのがこのコース。前半は落ちるリフトの連続となっているし、カギを取るにもマントは必需品。

コントロールコインとスイッチブロックのある場所がクリアのカギを握っている。

◀落ちるリフトとパタパタの大群。マントで着地のタイミングをはかりながら進まなくては、クリアは望めない！

コントロールコインを使い、上空へ滑空するのだ。

上空にあるカギを取るには滑走路が必要。コントロールコインを横一線に出し、スイッチブロックでブロックに変える。これでマントマリオの滑走路が完成。

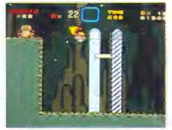
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある（カギ）
D	難易度	★　★　★　☆　☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタとノコノコ

スターロードの入り口はこちら

ここでは恐竜ランドからスターロードへのルートを開くカギのありかを紹介しておこう。

そのキーポイントは、下の５カ所。いくつかは、ツアーガイドのページでも示しているので、そちらも参考にしてほしい。

バニラドームの西!?

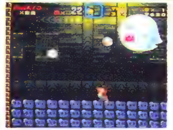


バニラドームの秘密コース１の中央・左の壁から出ている土管の中へ入るある別のゴールが入り口。入るにはマントが必要。

まよいの森の砦

迷いの森の砦は、ごく普通に突破すればOK。ツアーガイドを読んで、迷わず砦まで行ければ、あとはブイブイを倒すのみ。

ドーナツ平野の南!?

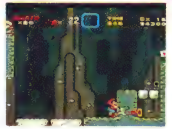


隠れ屋敷のかくしドアにスイッチを使って入る。そしてアトミックテレサをブロックをぶつけて倒すと入り口が出現。

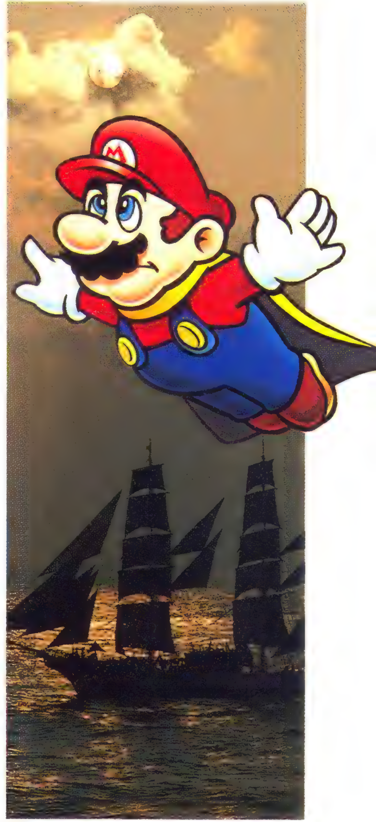
チーズブリッジの南

ソーダの湖では普通にゴールを切るだけ。どちらかというと、チーズブリッジでゴールの後にある別のゴールを見つける方が重要だ。

魔王クッパの谷の北西



コースのゴール直前に置かれているカギを取れば、スターロードの５が出現。ここまでヨッシーを連れて来ればカギは取れるはず。



スペシャルゾーン

SPECIAL ZONE

果てしないワールド星の世界の後にもまだまだ謎が……

スターワールドでネイティブスターの１～５をクリアしても、マリオワールドはまだまだ終わることをしらない。

ネイティブスターのあるコースのカギを取ると、新たなルートが開けるはず。

ここに一歩足を踏み入れると……。そこにはマリオの名プレイヤーのために用意されたスペシャルゾーンが待ち受けている。

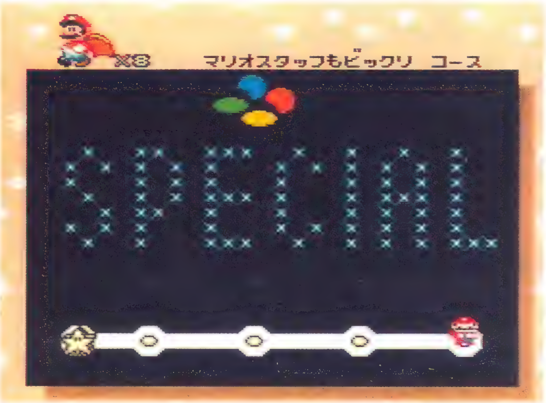
このスペシャルゾーンはその名の通り特別なゲームワールド。中には、もはや難易度という言葉を越えているものすらある。

スペシャルゾーンは８つ。ここでは、１画面ずつではあるが、その様子を紹介しておく。

ゾーンの中には、あなたたちプレイヤーへのスタッフからのメッセージなども見ることができる。気を引き締めて、マリオワールドの最強にして最大の難関エリアにチャレンジしていただきたい。

むずかしいが、驚きいっぱいのもうひとつの冒険がここにあるはずだ。

◀真ん中に見えるのがスペシャルゾーンへの入り口。覚悟を決めて、ゾーンの中へ入っていこう。



スペシャルゾーン１ おたのしみコース

バネやジャンプブロックを使った縦長のコース。ここでは究極のジャンプテクニックを要求されることだろう。

難易度★★★☆☆

スペシャルゾーン２ おたのしみコース

パワーバルーンをいくつも利用し、バルーンマリオとなって長い谷を渡る。その間、敵の猛攻が絶え間なく続く。

難易度★★★★☆

スペシャルゾーン３ マリオスタッフもビックリコース

ON—OFFスイッチが数多く用意されている。障害物をクリアするには、どのスイッチを押せばいいのか!?

難易度★★★★☆

スペシャルゾーン４ マリオスタッフもビックリコース

氷の面で敵が続出。コース中ずっと、攻撃やジャンプに微妙なタイミングが要求される。特に難易度が高いコース。

難易度★★★★☆

スペシャルゾーン５ スペシャリストのためのコース

砂漠をイメージしたゾーン。敵は植物が多く、かなりいやらしい攻撃を仕掛けてくる。タイトルデモ画面は実はここ。

難易度★★★☆☆

スペシャルゾーン６ スペシャリストのためのコース

ここは水面が上下する不思議なコース。スーパーファミコンのハードの性能に感心させられるゾーンでもある。

難易度★★★★★

スペシャルゾーン７ チャンピオンシップコース

とにかく敵の攻撃が激しい。攻撃とかわしのテクニックの総合力が試される恐怖のゾーンといえるだろう。

難易度★★★★★

スペシャルゾーン８ チャンピオンシップコース

このコースをクリアすれば、あなたはチャンピオン。製作スタッフのみなさんもあなたには脱帽するはずです……。

難易度★★★★★

スペシャルゾーンの向こうには？

あなたがこのスペシャルゾーンをすべてクリアしたとすると、そこには、今まで以上に大きな驚きが待ち構えているはず。

それは何か？　ここではあえて紹介しません。マリオワールドの奥の奥に隠されている秘密を、さあ自分の指で説き明かして下さい。

TOTAL DIRECTOR
TAKASHI TEZUKA
MAP DIRECTOR
HIDEKI KONNO
COURSE DIRECTOR
KATSUYA EGUCHI
PROGRAM DIRECTOR
TOSHIHIKO NAKAGO
PLAYER AND SYSTEM PROGRAMER
TOSHIO IWAWAKI
OBJECT PROGRAMER
KAZUAKI MORITA
BACK GROUND PROGRAMERS
SHIGEHIRO KASAMATSU
TATSUNORI TAKAKURA
MAP PROGRAMER
TATSUO NISHIYAMA

COURSE EDITOR
YOSHIHIRO NOMOTO
EIJI NOTO
SATORU TAKAHATA
SOUND COMPOSER
KOJI KONDO
C.G. DESIGNER
SHIGEFUMI HINO
SPECIAL THANKS TO
KEIZO KATO
HIRONOBU KAKUI
YOICHI KOTABE
TAKAO SHIMIZU
YASUHIRO SAKAI
MIE YOSHIMURA
PRODUCER
SHIGERU MIYAMOTO
EXECUTIVE PRODUCER
HIROSHI YAMAUCHI

thank you!!

YOUR

マリオワールドに存在する膨大なコース・ポイント。そのほとんどすべてのマップを見終わったあなたは、ワールドの基本的な成り立ちを知ったはずである。

EYES

このコーナーでは、それらの基本を一歩進めた知識を紹介。すべてのワールドのつながりと、覚えておくと役に立つテクニックをわかりやすくまとめておく。

ONLY

スターロードを中心に世界観を把握しよう

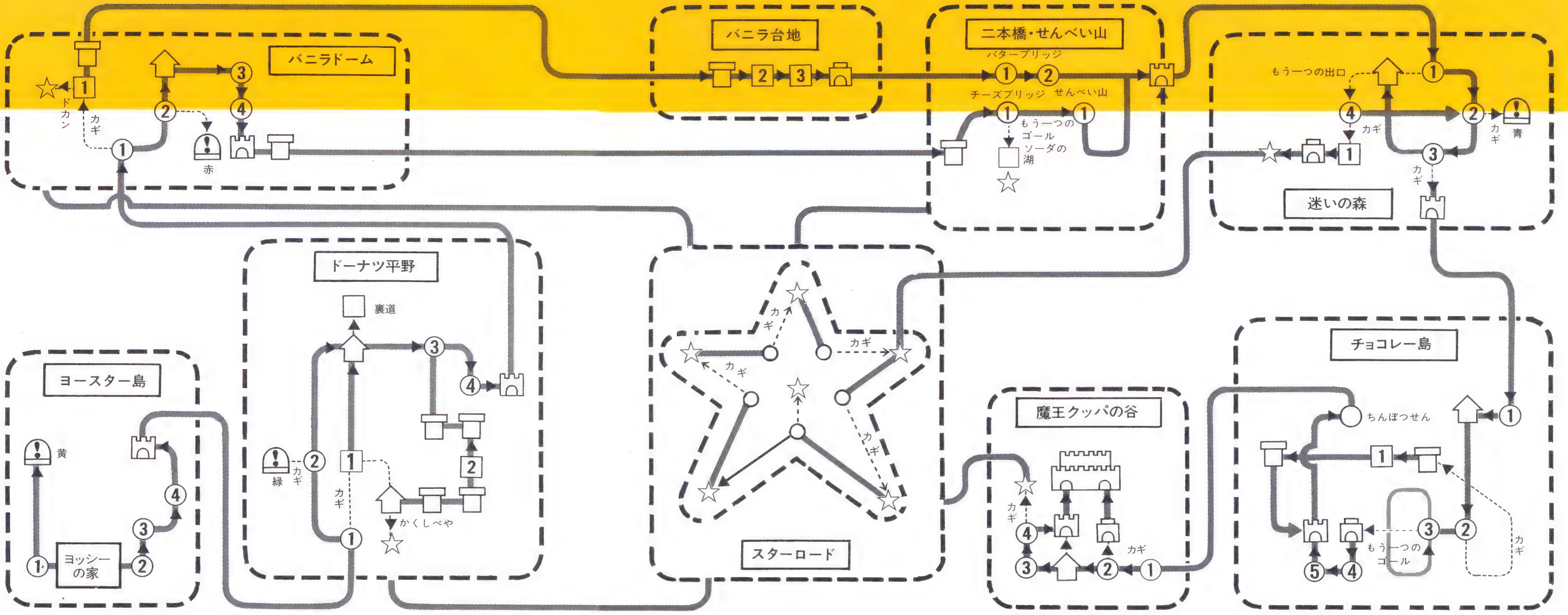
マリオワールドの各コースのつながりを一目でわかるようにまとめると、右で紹介しているようなマップができあがる。

こうしてワールドを眺めると、スターロードがワールド全体の中心に存在し、様々なエリアを結びつけていることがわかるだろう。

スターロードを近道として利用すれば、魔王クッパの城へ非常に早く着くこともできる。

■表の見方

通常のコース番号は丸、秘密のコースの番号は四角で表記している。コース間の矢印は、コースのつながりを示したもの。実線は、通常のゴールを切ると出現するルート。点線はそれ以外のクリア方法で出現するルート。



発見！最短攻略ルート

かつてのマリオシリーズでは、ワープゾーンや笛と言った、ショートカットの為の仕掛けが用意されていたが、今回はスターロードがその役割を果たしている。しかし、従来のシステムと決定的に違うのは、それ自体がコースとして独立し、コースをクリアしないとワープが完了しない点だ。しかも、その難易度は決して低くない。つまり、技術の向上無しに近道は出来ないと言うことだ。全てのコースをトレースする目標を達成した上級者諸君！、下記の最短コースもまた、あなたの挑戦を待っている。

最短攻略の11コース

- ヨースター島のコース2
- ヨースター島のコース3
- ヨースター島のコース4
- ヨースター島の城
- ドーナツ平野のコース1
- ドーナツ平野の秘密コース1
- ドーナツ平野の隠れ屋敷
- スターロードのコース1
- スターロードのコース2
- スターロードのコース3
- スターロードのコース4
- クッパ城

◀ドーナツ平野①ではカギ穴からコースをクリア。マントがあれば確実。緑ブロックがあれば、さらに簡単だ。

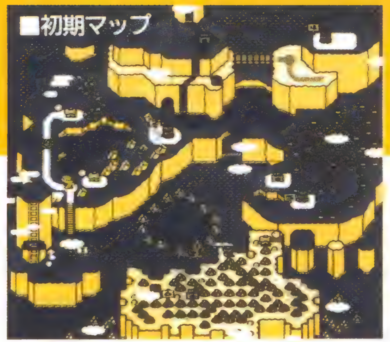
◀ドーナツ平野隠れ屋敷。第二の部屋の、右上にある隠し扉をPスイッチで出現させて、Aテレサの部屋へ。

◀スターロードでは、コース1〜4をクリアしなくてはならない。4は四色ブロックなしでは超高難易度。

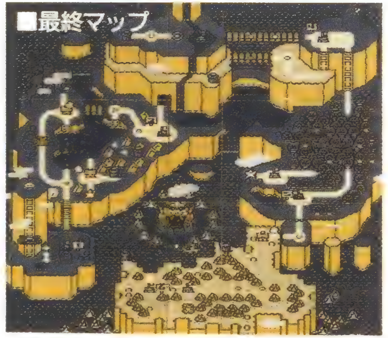
◀スターロードからクッパ城入口のすぐ西へ。わずか11コースのクリアでここまでたどり着いた。

それでは具体的にコース分岐のわかりにくいポイントを紹介しよう。ドーナツ平野隠れ屋敷では第二の部屋中央で、つるを出すところが気付きにくい。つい、目の前の扉に入ってしまうので注意。スターロードのコースは、全てカギ穴を見つけないとクリアできない(次のスターロードへ進めない)。本文のマップを参照してほしい。ところがコース4は、緑赤ブロック無しにはほとんど不可能。方法はただ一つ、コース2へ戻り、ヨッシーを連れてくること。幸いコース4には豊富なパタパタがいる。甲羅を口に含み羽を生やして、カギ穴のある台座までまわりこもう。このとき一つだけ注意することは、カギの隠されたブロックを叩くため、ヨッシーに緑甲羅を飲み込ませておくこと。甲羅をぶつけないとカギがとれない。

コースクリア後変化するワールドマップ



■初期マップ



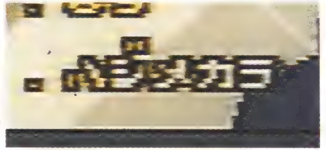
■最終マップ

各コースをクリアすると、その度地形が変化する。道が伸びたり、山が隆起したり。あなたのマップと最終マップを比較してみよう。

セーブデータ数値の秘密

この数字はそれまでにあなたがクリアしたコースの〝出口〟の数を示す。つまり、マップ画面上で赤く点滅しているコースは、この数字（出口の数）を2つ持っていることになる。例えば最初のセーブポイント、かっぱ山の黄色スイッチへ最短ルートで行った場合、コース1、黄色スイッチの宮殿と2つの〝出口〟をクリアしたことになるので、セーブデータの数値は「2」となる。つまりこれらの数値は、恐竜ランドのいかに隅々までを冒険したかのバロメーターと言う訳。参考までに最大値は「96」。まだまだあなたの冒険は終っていないはずだ。

◀いずれ劣らぬ高い数値。マリオAは完全攻略にあと一歩。



▶最初はみんな「ハジメカラ」。さあ初めの一歩を踏み出そう。

◀「キロクシテツヅケル」この度にどのくらい数値が増えたか確認したい。ちなみに、前ページで紹介した最短ルートの数値は「11」。

パワーアップアイテム出現の法則

スーパーキノコ、ファイアフラワー、マント羽根、この3種の出現法則は実に単純明解。

1：黄ブロック(黄スイッチを押して出現)は全てスーパーキノコ。
2：緑ブロック(緑スイッチを押して出現)は全てマント羽根。(チビマリオでも…。)
3：その他は、そのコースで有効なアイテム、ファイアかマントどちらかがあらかじめ決まっていて、それ以外出ない。ただし、チビマリオのときは全てスーパーキノコ。

連続１アップのシステムと代表的ポイント

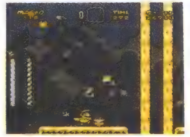
１ＵＰの仕組みについては、既に本文中で述べているが(Ｐ23)、ここでは具体的な事例を紹介しよう。まず、無敵スターによる連続１ＵＰ／迷いの森コース１、スターロードのコース２。銀色Ｐスイッチによる敵コイン化連続１ＵＰ／バニラ台地の秘密コース２。実例は下記の通り。それぞれ本文中の該当ページを参照し、より確実に、１ＵＰでも多く獲得して欲しい。今回のゲームには、こうした１ＵＰポイントが数多く存在する。他にも独自のポイント開拓に挑戦してはどうかな。

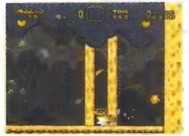
まだまだあるぞ 突然の１UPポイント

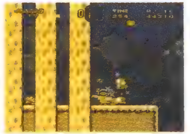
ゲーム中に突然１ＵＰキノコが出現（脈絡も無く）した事が無いだろうか？　実はこのゲームでは、コース上の定点４つをある順番で通過すると、１ＵＰキノコが出現するポイントが14ヶ所有る。本文中にもいくつか紹介したので、興味のある方は、お試しあれ／

◀コース上の任意の四点を、決まった順番で通過すると、突然１ＵＰキノコが出現する。ゲーム全体に14ヶ所存在する。

迷いの森のコース１ P84

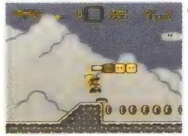

①中間ゲート直後の透明ブロックでスターを取る。タイミングは、羽根の時に叩けばスターに変化する。無敵になったら右へダッシュ。

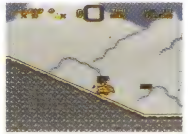

②Ｙダッシュしながら途中の敵を全て倒しＵターン。左へ急いで戻る。スターを出したブロックも通り越して、ひたすら左へ。


③ハナチャンの大群に無敵状態で突っ込めば、ここからは連続で２ＵＰする（連続で８匹以上倒していること）。１回に約12～13ＵＰ／

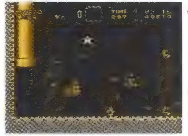
バニラ台地の秘密コース２ P68

①コースのほぼ中程、段差の中にトゲゾーが大挙しているポイント。段差上のブロックの左から３番を叩くと、銀色Ｐスイッチが出る。

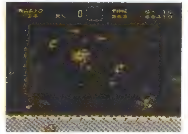

②このＰスイッチを踏むと、敵がコインに変わる。とりあえず目の前のトゲゾーが変化したコインを全て取り、Ｕターンして左へ走る。


③しばらく敵(コイン)の無い草原を走り続けると、坂の途中にコインがザクザク。連続10個目以降は全て３ＵＰ。15～20ＵＰの大収穫。

スターロードのコース２ P128


①スタート直後、コース上空から降ってくるスターを取り、無敵に。ヨッシーを持つと敵を食べてしまうので、持たずにぐんぐん右へ。

②敵を倒すことよりも進むことを最優先で、次の連続スターまで力の限り泳ぐ。スターを取り再度無敵に。今度は敵を倒しながら右へ。


③このコースは敵には不自由しない。グースカの大群を蹴散らして連続１ＵＰ。スターロードでの貴重な補給基地となる。５～10ＵＰ。

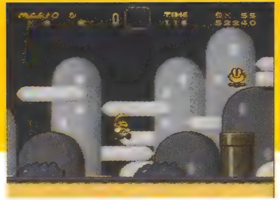
マリオアクション 基本中の基本

何を今さらと、思われるかもしれないが、ここではマリオの基本的な動きに注目したい。ジャンプの高さや幅は、感覚的に覚えてしまうのが一番良いが、デジタルな数値を知識として知っておくことは、決して無駄にはならない。ギリギリに追い詰められた状況で、冷静な判断力を求められる時にこそ役に立つ。

◀小ジャンプ／Ｂボタンを素早く押す(押しっぱなしにしない）と、低いジャンプが出来る。天井に障害物が有る時などに有効。高さ約１キャラ分

◀大ジャンプ／Ｂボタンを押して指を離さない（押しっぱなしにする）。高度を稼ぐだけでなく、滞空時間も長く得られる。高さ約２キャラ分

ゲーム後半は、かなりアクロバチックなジャンプテクニックを要求される。大小ジャンプを使い分けられないと苦労をするぞ。


◀ショートジャンプ／十字キー入力のみで助走し、ジャンプすると、低空短距離移動。幅の短い台が連続する地形で有効。左右５キャラ分移動。

◀ロングジャンプ／Ｙダッシュで助走してジャンプ。高度長距離移動。幅の広い谷などで有効。左右に８キャラ分移動。

◀Ｙダッシュで離陸体勢に入るのは、約１画面の助走。

秘技 ヨッシージャンプ／

Ⓑボタンでヨッシーごとジャンプし、空中でⒶボタンを押すと、ヨッシーのジャンプ力＋(プラス)マリオのスクリュージャンプの高度がかせげる。こんなのどこで使うの？　と言うなかれ。実は意外と応用範囲が広い。例えば、甲羅を上へ投げないと、叩けないブロックなど、このテクニックで全てフォローできる。さらに、助走をつければ一画面以上の高度を記録。（静止ヨッシージャンプは約一画面の高度）三角ブロックと組み合わせれば、無敵のジャンプ力を発揮できる。ちなみにドーナツ平野のコース１のカギ穴へは、このテクニックでも行ける。ゴールバーへの応用も研究課題だ。

▼ヨッシーに乗った状態で、Ｂボタンを押し、空中でＡボタンを押す。通常の約２倍の高度を記録。ゴールバーなどで使えるかもしれない。

マリオのマントは最高のシールド

マントは本当に便利だ。このゲームの上手下手は、マント使いの達人か否かと言っても過言ではない。ここでは、攻撃的防具として、マント回転の有効な利用法を再確認したい。

◀自分で蹴っ飛ばした甲羅が、不意にはね返って来た時——。

◀マントで弾き返し、空中に跳ね上げ、それをキャッチすることも。

◀インディーに襲われた時も、マント一閃！ 見事に弾き飛ばした。P26～32を参照し、マントで倒せる敵を把握して置くことを勧める。

知りたがりのあなたにチョコレー島②の法則

チョコレー島のコース２は、別名〝生きているコース〟。獲得コインの数や、通過タイムによって、コースのパターンが変化する。秘密コースへの分岐（カギ）にも関係しているので、簡単に解説しておこう。コースの種類と法則は下記の通り。

Ⓢ→Ⓐ／Ⓑ／Ⓒ→㋑／㋺／㋩
㋑／㋺→㋐／㋑（あ／い）
㋩→カギ

●コースの特徴

Ⓢ：スタートコース　Ⓐ：坂道の連続
Ⓑ：ドラボン、ジャンプ台　Ⓒ：マント羽根
㋑：シャボンにキノコ　㋺：ライタがいる
㋩：ブル多数、カギ　㋐：ドラボンとゴール
㋑：Ｐスイッチとゴール

●条件

Ⓢ→Ⓐ／Ⓢでコイン１～８枚取る
Ⓢ→Ⓑ／Ⓢでコイン９～20枚取る
Ⓢ→Ⓒ／Ⓢでコイン21枚以上取る
→㋑／残りタイム１～234で通過
→㋺／残りタイム235～249で通過
→㋩／残りタイム250以上で通過
→㋐／ドラゴンコイン３枚以下の場合
→㋑／ドラゴンコイン４枚の場合

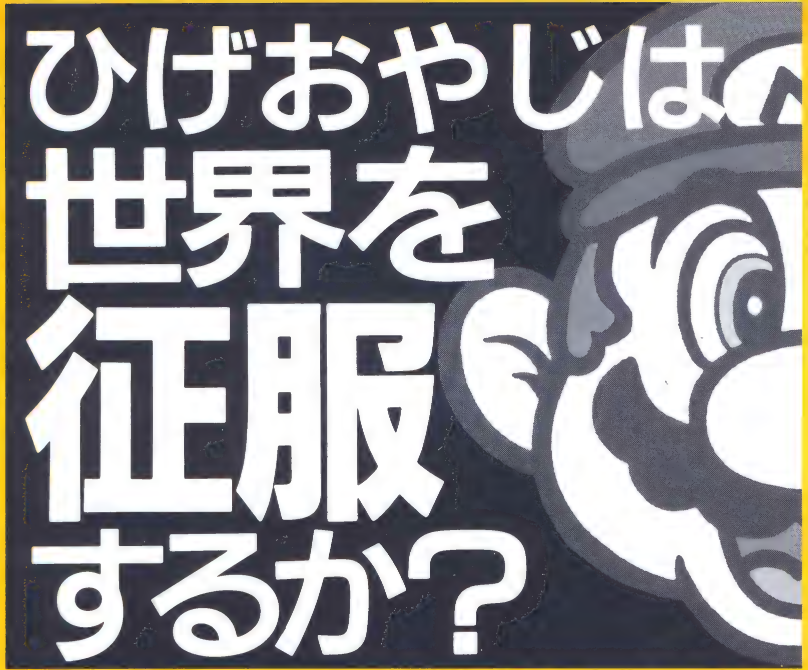
◀ゴールの際、飛行アイテムを持っているかどうかで、ポイント差は歴然。ヨッシー＋青甲羅がベター。

ゴールバーで50ポイントを出す方法

50ポイントの出る幅は非常に狭い。適当なタイミングで出せたとしても、それはマグレだ。まず有効な方法として、飛行アイテムは持っていた方が良い。それもできるだけ空中制御の効く物を。目安として、バーが上から二番目のストライプにかかった所で切ろう。悪くても40ポイントは出せるはずだ。後は、同じコースを何回かクリアする間に、自分の得意な立地条件のコースを持つことだ。どのエリアにも、高ポイントの出しやすいコースが必ず存在する。参考までに、50ポイントでゴールすると３ＵＰすることも記しておこう。

UNIT 5 ANOTHER SIDE

ひげおやじは世界を征服するか?



海のむこうのファミコン事情

ひげをはやしたおじさんといえば、そう、彼だよね。その彼が今、アメリカで大人気なんだって。えっ、どれくらい人気があるのかって？　そうだなあ、たとえばねえ…。

N．Y．の新年を飾ったマリオ

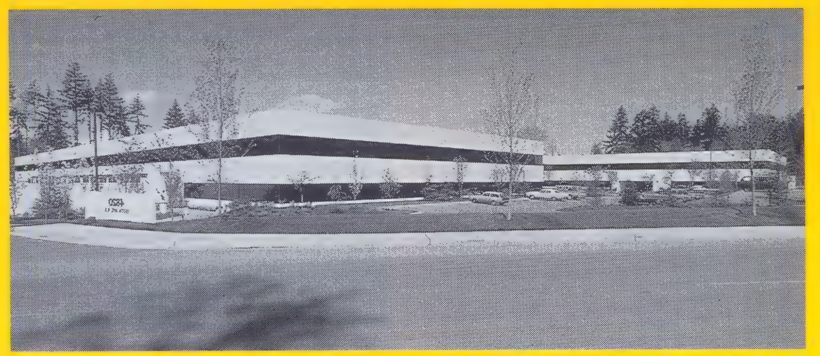
まもなく年も明けようとする1989年12月31日、ニューヨークの繁華街タイムズ・スクウェア。時計の針が0時に迫り、巨大な電光掲示板に映し出される「10、9、8…」の数字に合わせて、集まった何千人もの群衆がカウント・ダウンの大合唱だ。「…2、1、0…A HAPPY NEW YEAR！」の大歓声の中で、電光掲示板に現れたのが、おなじみのマリオ。アップになったマリオが愛敬のあるウインクを決めたところで、『SUPER MARIO BROS. 3』のタイトルと『Nintendo』のロゴが、新年のニューヨークの夜空に光り輝いた…。アメリカでの、ここ数年のマリオとニンテンドーの人気ぶりを象徴的に表した出来事である。

マリオ全米制覇への軌跡

京都に本社をおく任天堂が、「ドンキーコング」などの業務用ビデオゲームの米国での販売のために、ニューヨークに現地法人を設けたのが1980年。82年にはシアトルにNintendo of America（N.O.A.）を設立。

そして85年にはニューヨークでNESのテスト販売を始める。（NESとはNintendo Entertainment Systemの略で、アメリカ版ファミコンのこと。ただしファミコンとの互換性はなく、デザインも異なる。）このテスト販売が好調だったため、86年には全米に販路を拡大し、翌87年には早くも米国玩具協会のセールスナンバー1に認定されている。その後NESの売れ行きは、数年前の日本のファミコンブーム以上の爆発的な伸びを示し、88年のクリスマスには全米のおもちゃ屋にNESを求める長い列ができたことから、「ニンテンドー・クリスマス」との呼び名さえ生まれた。その88年中にNESの普及台数は一挙に1千万台を突破、89年度には、1年間で947万台という驚異的なセールスを記録し、元祖日本をあっさり追い抜いてしまった。90年に入ってもその勢いは衰えを見せず、9月末の時点で累計2603万台という驚くべき数字となっている。

▲TV中継を通じて全米にも手をふるマリオ。1990年のアメリカは、マリオのスマイルで年が明けた。



▲ワシントン州はシアトル近郊にあるニンテンドー・オブ・アメリカの本社。NES人気の総本山といえる。

ソフトの方も300種類以上、約1億8千万本と、日本の約1億9千万本には及ばないものの、追い越されるのは時間の問題。「ニューズウィーク」誌も特集を組んだほどの、このニンテンドー・ブームのすごさがおわかりいただけるだろうか。

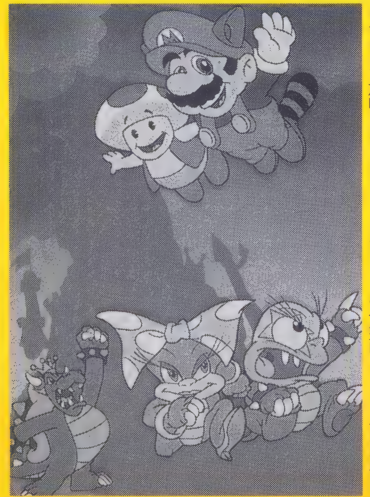
もちろん、数あるソフトの中でも、人気・知名度ともにマリオがダントツを誇るのは日本以上である。第一弾の「スーパーマリオブラザーズ」は、NESとパッケージで販売されていることが多いこともあって2060万本（！）。日本ではカセット・ディスク合わせても638万本だから、優にその3倍を越えている。さらに「マリオ2」（内容は日本でのマリオ2ではなく、「夢工場ドキドキパニック」のキャラをマリオに変えたもの）、「マリオ3」を合わせると、なんと合計3千万本のマリオが全米の家庭で跳びはねているのだ。

ここまでくると、当然マリオ人気はゲームの中だけにとどまらない。現在、毎週3本のマリオ番組がTVで放映されているほか、マクドナルドはマリオを使った日米同時キャンペーンを展開している。（日本ではスーパーファミコンが当たるのに対し、アメリカではGOOMBA（クリボー）やKOOPA（クッパ）の人形がもらえる）。はては、ハリウッド

で実写版スーパーマリオブラザーズ映画化決定!? なんていう噂も聞こえてきて、マリオが既にミッキーマウスやニンジャ・タートルに匹敵するアメリカの国民的キャラクターに成長していることは、疑うべくもないのだ。おそるべし、ひげおやじ、である。

NESをとりまくメディア環境

かつて日本では、ファミコン・ブーム最盛期の頃、あまたのファミコン雑誌や攻略本が世に出回ったが(もちろん今もあるし、この本もその一つだ)、アメリカではどうだろうか。



◀テレビで放映されているマリオのアニメの一場面。コクッパがかわいい。

▲マリオを使ったマクドナルドのCM。Mのマークがマクドナルドにぴったりだ。

アメリカにもNES専門誌はある。その名も『NINTENDO POWER』。N.O.A.自らが発行するこの雑誌は、NESに申し込み書を同封したことから飛躍的に部数を伸ばし、現在隔月間で230万部、91年からは月刊化し300万部を売ろうという超人気雑誌である。内容は、人気ゲームのかなり丁寧な攻略法を中心に、新作情報、読者から寄せられたハイスコア・ランキングなど、英語であるということを除けば日本のゲーム雑誌とそう印象は変わらない。日本と大きく異なるのは、N.O.A.自身がこれだけ大部数の雑誌を発行して、ユーザーに対する情報のバック・アップを行っていることだろう。アメリカでも最近になって雑誌のマーケットとして子供が注目され始めているが、まだまだ日本ほどふんだんに子供向けの情報があふれているわけではない。その意味で『NINTENDO POWER』は、NES人気を支える上で重要な役割を果たしていると言える。

この『NINTENDO POWER』がNESユーザーへの情報サービスの片輪であるとするならば、もう一つ、NESには日本にはないシステムがある。それは、電話によるゲーム・カウンセリングだ。N.O.A.のオペレーション・センターには、200人にも及ぶゲーム・カウンセラーが24時間3交代制でゲームに関するあらゆる質問を受け付けている。子供からの質問を受けると、質問内容がホスト・コンピュータで検索され、どんなゲームに関するものでも即座に答えられる仕組みになっている。データにない質問も、もちろんOK。200人のカウンセラーは、「このゲームならあの人」という風に、それぞれが特定のゲームを知りつくしているから、大ていの質問には答えられるのだ。そして新しい質問は、ただちにコンピュータにデータとして蓄積されていく。

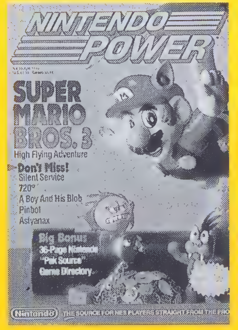
このゲーム・カウンセラーは、今や子供たちのあこがれの職業になっているという。一週間に約50万本もの電話がかかってくるということからもわかるように、このゲーム・カウンセリング・システムもNESの人気拡大に大きく貢献していることは間違いない。

めざせ、全米チャンピオン!

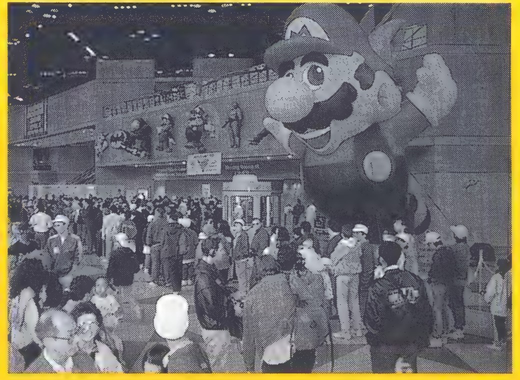
このように、N.O.A.が主導をとって、プレーヤーに親切にフォローしている点が、アメリカでのNES人気を裏打ちしていると言えるが、最後に「ニンテンドー・パワーフェスト1990」についても触れておこう。「パワーフェスト1990」とは、1990年の春から全米30都市以上で行われている、いわば全国ゲームチャンピオン大会。巨大なマリオの人形が出迎えてくれるこのイベントでは、新作ゲームがプレーできたり、先に述べたゲーム・カウンセラーたちが質問に答えてくれたりするが、何といってもハイライトはニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップだ。参加者は制限時間内に「マリオ」「テトリス」「Rad Racer」(日本名は「ハイウェイ・スター」)の3つのゲームの得点を競い合う。そして各都市の上位3名は、この12月にフロリダで行われる決勝大会に進出し、そこで栄えある全米チャンピオンが決定するのである。既に何十万人という子供達を集めているこのイベントが、ますますニンテンドー人気を盛り上げていることだろう。

※　　　※

というような訳で、とにかく今アメリカではNESとマリオが絶大な人気を誇っているのである。幸運にも日本のぼくたちは、こうして一足お先にスーパーファミコンとマリオ4を手にして次世代へと突入しているわけだが、いずれはアメリカも、そして世界の他の国々も後を追っかけてくるに違いない。そしてマリオはそのシンボルとして、きっとこれからも世界をかけめぐりつづけることだろう。マイクロチップにのったTVゲームの伝道師。かっこいいおやじだ。ルイージにも、がんばってほしい。



▲「ニンテンドーパワー」のマリオ3特集号。(90年3・4月号)



◀「パワーフェスト1990」の会場。この本が出る頃には、全米チャンプが決定しているはずだ。

こんなにあるって知ってた!?

MADE IN U.S.A なマリオたち

そんなわけでアメリカでも大人気のマリオ。当然、マリオくんグッズも山ほど出ているのだ。ここではその中の一部を紹介しちゃおうというわけだが、それだけではない！　このページを見終わったら次のページも見よう。ちょっといいぞ。

▲アイスクリームやらキャンディーやらケーキやらナプキンやら皿やらコップやら鉛筆やら袋やら意味不明のものやら。とにかくいっぱいあるのだ。

▲これはわかりやすい。バースデーカードのセットとノートパッドが２種類。

◀マリオのパジャマを着てマリオの人形を抱きマリオの布団で寝ると、マリオの夢が見られるってわけだ。

▲おーっと、マリオトランクスにマリオタオル。とってもマリオな部屋だ。

BONUS STAGE

U.S.A.マリオグッズプレゼント!!

前のページに載っているメイド・イン・USAマリオグッズのうちのいくつかを読者のみんなにプレゼントしてしまうぞ。プレゼントするのは、①ノートパッド②バースデーカード③鉛筆④バスタオル⑤トランクス（ボクサーショーツ）の５種類、各５名様だ。どれも日本では手に入らない貴重な(？)物だから、マリオファンのきみはこぞって応募しよう。応募方法は、はがきに住所・氏名・年齢・欲しい商品の番号を書いて次の住所に送って下さい。

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋２－３－１　小学館「スーパーマリオワールドグッズプレゼント」係

◉しめ切りは91年３月末日。（発表は発送をもって代えさせて頂きます。）

NOW, GET THE CHANCE!!
(さあ, チャンスをつかめ！)

「マリオな理由(ワケ)」

90年代をBダッシュで疾走するマリオ。かつて80年代を助走した寡黙な英雄の軌跡。

ゲイノウカンケイ
東京芸術大学講師　石原恒和

幸せな人間が、その資質をもってますます幸せになる幻想の物語として、「紀子様」や「二谷某」が強力にアピールされた1990年の最後に「マリオ」が新たな物語をもって再登場した。「マリオ」は前者のような輝かしくも幸福な人生を歩んできたわけでは決してなかった。彼の人生は現在の金満日本幸福世代を代表する「幸福物語」のそれではなく、戦後日本苦節10年世代に代表されるような山口百恵の「蒼い時」と「巨人の星」を足して２で割ったような苦悩と努力の歴史であった。しかし彼は、その人生を山口のように雄弁に語ることは許されなかった。彼はその役柄の為に沈黙を守らざるを得なかったのである。山口が70年代を代表するタレントに成長したその影に偉大なるプロデューサーが存在したように、「マリオ」にも敏腕プロデューサーが存在した。「わしらは、とりあえず太鼓持ちでえんちゃう。」という名言を残したあの敏腕プロデューサーの存在が、今のマリオを支えていると言っても過言ではない。では彼の苦節の歴史とは一体どのようなものなのか、彼を支えてきたプロデューサーの正体は一体何なのか、このレポートは彼の苦節の時代に鋭くメスを入れることになる。

マリオの日々

マリオは80年代の初めに京都で生まれた。生まれたときから帽子とヒゲとオーバーオールを身につけていた。これは貧乏だったからだ。それも金銭的な貧乏ではなく、グラフィックのハードウェアが全世界的に貧乏だったので、これ以上のお洒落ができなかったのである。しかしプロデューサー（産みの親）は、その貧乏を貧乏と考えず、逆にデザインの可能性を追求した。く顔のメリハリは帽子とヒゲ、これで随分ドットか助かる。また服装はオーバーオールにすれば節約できるし、その分足の動きにまわせる等々。こうして妙なオジサン「マリオ」は誕生した。16×16ドットの中でマリオは最も表情豊かなキャラクターとしてデビューしたのである。

80年代の中葉、アメリカで「パックマン」という同業のタレントが「80年代のミッキーマウス」と呼ばれ人気を博していたとき、マリオは「ドンキーコング」（写真①）の敵役として「コングの父」を牢に幽閉し、悪役を演じていた。「ちっこいゴリラがやってきたら蛇を投げるんやで」というルーティンワークにうんざりしながらも、彼はその役目を毎日確実にこなしていた。新人の苦労がここにある。１年後「マリオ」は「ルイージ」と知り合い、コンビを組むことになる。２人は京都の山奥で特訓を開始した。駆け足とジャンプに磨きをかけた彼らは「マリオブラザーズ」（写真②）

となって一気にゲームの主役の座を獲得した。これが彼の人生の転機となった。二人が主役のゲームの先駆けであった。一時期はスランプで「テニス」(写真③)の審判をやらされたり「パンチアウト」(写真④)の観客などのチョイ役を演じていたが、彼はある時期から、そのような端役を一切断り、再び山にこもった。「パックマンが80年代のミッキーマウスなんやったら、あんたは90年代のピノキオになんなはれ、ついでにティンカーベルもおまけや。」というプロデューサーの助言により彼は高野山での修行の末「巨大化」と「ファイヤーボール」の荒技を完成させ、「スーパーマリオ」として再デビューを果たすことになる。

(知識の浅い歴史学者達は最近になって、スーパーパックマン対スーパーマリオ、パックランド対スーパーマリオランドなどの比較考察を行っているが、単なるネーミングの類似からくる位相のずれた論議は厳密に排除しなければならない。重要なのは、マリオは京都生まれの関西系ドットキャラクターであり、パックマンはピザの形から生まれた、トレンディな東京系抽象キャラクターに属する、という分類学的発生論なのだ)。

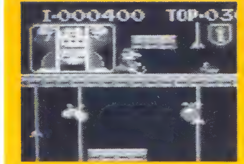
“疾走するマリオ”

なにはともあれここからマリオの表の時代が始まる。ゆとりのできた彼はゴルフ(伊豆クラブにて)などもはじめるようになるが(写真⑥-1、⑥-2)、時代がＲＰＧのブームを迎えるにつれ、徐々に人気は拡散していった。彼が時代のトップスターで居続ける為には、また新たな芸を身に付ける必要が出来てきてしまったのである。

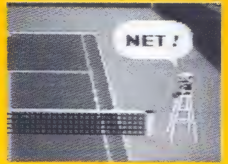
「愛川欽也がロバ君やったように、あんたもタヌキやカエルやジゾウになってみたらどないでっか、そんで空なんか飛べたら引田天功もビックリやで(写真⑧)。あんさんはフーディーニを超えられるお人やで。」プロデューサーからの要求も徐々に高度?になってきた。マリオは晩年の星飛雄馬のような心境に立たされながらも、再び奈良のドリームランド修行を開始した。

もうこの後の彼を詳しく語る必要もあるまい。大スターの座にのぼりつめた後のマリオには、様々なスターがそうであるようにいくつものスキャンダルが生まれた。「マリオはイタリア人!!」「マリオのギャラはいくら!!」「マリオと永谷園との密約!!」「マリオは整形手術をしていた!!」「アメリカのマリオは実は別人!!」等々。しかしこのようなスキャンダルは実際のところどうでもいい。スターのオマケである。そんなことよりも本稿が強調したいのは、山口が蒼い時を過ごしたように、飛雄馬が大リーグボールの開発に努力したように、「マリオにも苦悩の日々はあったという事実なのである。

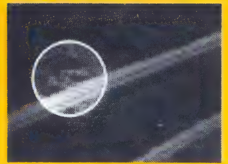
冒頭に述べた幸福物語が、いかにも現代的で、現在の日本の豊かさを象徴し、苦節の物語が戦後を引きづっているとしたら、このマリオの物語は時代の逆戻りではないかと指摘されるかもしれない。しかし実はそうではない。彼の過ごしたヴァーチャルな苦節の80年代は、すべて90年代の「スーパーファミコン物語」のシミュレーションだったからである。そしてこの「スーパーマリオワールド」(写真⑨)から本当のマリオの冒険が始まる。山を越え、海を越え、アニメを超え、映画を超える冒険が今、始まろうとしている。(Ｉ)

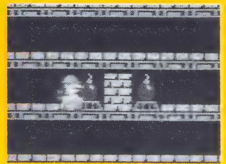

①「ドンキーコングジュニア」でせっせと蛇を投げるマリオ。下積みの時代である。

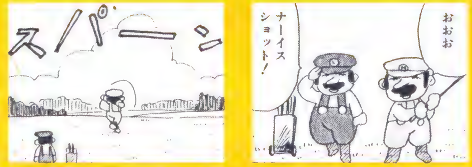
②「マリオブラザーズ」で、苦節の時代を振り切るかのように元気よく走るマリオ。



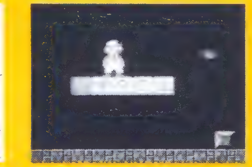
③「テニス」の審判をするマリオ。あまりいいアルバイトではないと思っている。

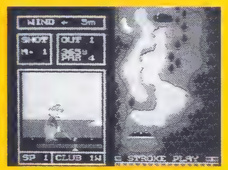

④「パンチアウトを観戦するマリオ」。挫折の時代のマリオだ。前面にはドンキーコングの姿も見える。

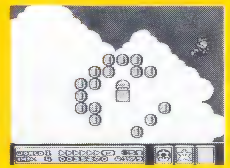

⑤「レッキングクルー」。苦労人マリオを象徴するような風情だ。

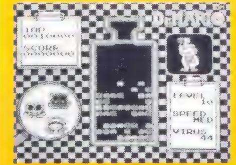


⑥-1吉田画伯が描いた貴重な肖像である。このころの２人のアンニュイな感じが的確に表現されている。

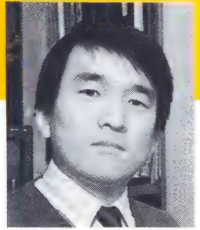

⑦巨大化&ファイアボールで一躍トップスターへ。


⑥-2「ゴルフ」をするマリオ。ゆとりは感じられるが、似合っていない。


⑧「マリオ3」。シッポマリオで大空を滑空するマリオ。自身に満ち溢れた表情に注目されたい。


⑨「ドクターマリオ」で医者の役を演じるマリオ。過度の薬物投与が問題視された。

⑩「スーパーマリオワールド」。90年代のピノキオとなるか。ヨッシーはティンカーベルなのか?



石原恒和

最近、モノポリーにのめり込み、“モノポリー親方”と呼ばれている。著書に、『テレビゲーム(電視遊戯大全)』、『テトリス10万点への解法』などがある。

誰も書かなかったMARIO

—道半ばに倒れた仲間達—

/しりあがり寿

毎回毎回、胸のすく冒険で僕らを熱狂させてくれるスーパーマリオ‼　私はついに『4』の冒険を終え、くつろぐマリオへの単独インタビューに成功した。素顔のマリオはただの陽気なオッサンではなく、死んでいった仲間達に涙するやさしい心の持ち主だった。

「カメをふむ男」国立美術館蔵

傷だらけの足は冒険者の勲章

私は『4』の冒険を終え、調整中のマリオを彼のトレーニングルームに訪ねた。マリオは大きいままでサウナに入っていた。カメを何千匹もすみつぶした足はたくましく傷だらけで、顔には心なしか疲労の跡がみえた。

「マリオさん、『4』の冒険ごくろうさまでした」

㋮「やあ、ありがとう」

「スーパーファミコンになって初めての冒険はいかがでしたか…？」

㋮「基本は同じだからね。でも景色が良くなったんで冒険も楽しかったよ」

「今回もまた大勢の仲間を亡くされましたが…」

㋮「そうなんだよ…（泣く）」

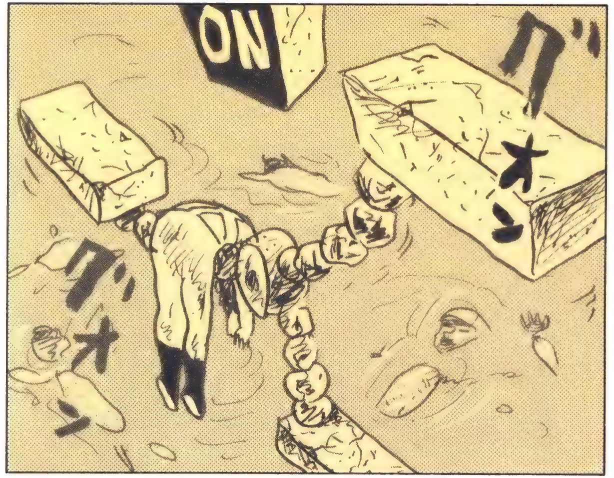
「よろしければ彼らの想い出話など…」

「このクソカメー！」

㋮「最初の犠牲者はオレ達の間でノボルと呼ばれてたヤツだった。最初のヨースター城の金アミのところだったかな…。なれない金アミなのに無理してコインをとろうとしてね、バランスをくずしたとたん体中をカメに食いつかれてマグマの中に落ちてしまった」

「お気の毒に…」

「最期の言葉は『このクソカメー』だったよ」



スイッチ押しのヒロシ ドーナツ平野に散る

「ドーナツ平野のコース３でもたくさんの犠牲者がでましたね」

▽「ああ…あそこはこのゲーム有数の難所だった。一個中隊くらいのマリオ達が死んだかもしれん…。谷の底は息絶えたマリオ達でいっぱいだった。あの中にタカシやヒロシもいたんだ。ヒロシは『あのスイッチをOFFにできるのはオレサマだけだ』と言ってジャンプしたとたんに、カメに頭をわられた」

「情けないですね」

▽「本当に戦った者にしかあの苦労はわからんさ…」

マグナムキラーの恐怖

「そう言えば確か、砲弾にやられたマリオがいましたね」

▽「ああ…マサルのことだな…」

「今どき、砲弾にやられるのは珍しいのでは…」

▽「あの時マサルは、とらえたカメを誰かに投げつけようとして砲弾への注意を怠ったんだ。なんといってもカメの甲ら投げはマサルの十八番だったから、何としてもいいとこをみせたかったのかもしれないな…」

ジャンプ力がありすぎて…

「ドーナツ平野のお城も苦労なさいましたね」

▽「ああ…大勢の仲間を失ったよ。ヨシオが壁にはさまれたのは悲惨だった…。やつはジャンプ力がありすぎたんだ」

「そういえばヨシオさんは…」

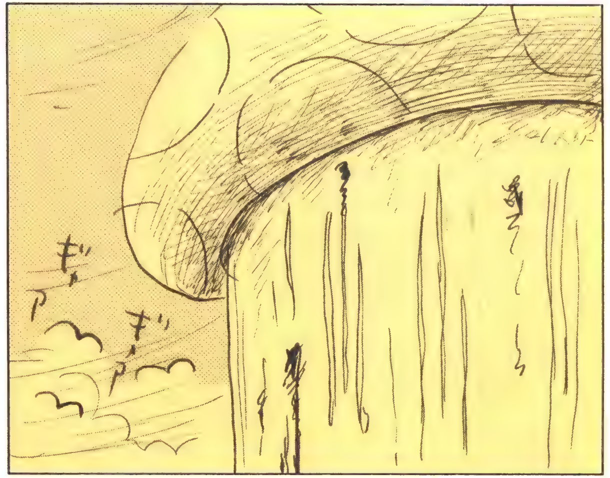
▽「そう…ヨシオはバレーボールの全日本代表だった。マリオになどならなければ、バルセロナのオリンピックでも活躍してただろうに…」

孤独な戦場に一人

「ところでみなさん、画面には一人ずつしか出てらっしゃいませんが」

▽「我々は画面の左側からゾロゾロあとをついてってるのさ」

「そうでしたか…。ところでバターブリッジの上下するキノコでは…」



▽「ああ、たくさんの仲間がタイミングをとれずに谷底に落ちたよ…。いまでもバターブリッジのキノコには、しがみつこうとしたマリオ達のツメ跡が残ってるはずだ」

白い光につつまれて 君は１ＵＰする

「以前からお聞きしてみたかったんですが、１ＵＰする時のお気持ちはどんななんでしょうか」

▽「そりゃもう緊張するさ。一瞬まわりが明るくなったかと思うと、カメだらけだもんな…」

命の綱は足の裏の強さだけ

「生き残る秘訣というのは…」

㋮「特にないが、足のウラだけはいつもキタエているよ。我々マリオは光線銃やバクダンのよーな武器らしい武器は持っていない。足のウラでカメをふむだけだからな。それに頭もキタエてるよ。キタエ方がたりないと、コインをとろうとしてブロックに頭ツキをかましたとたん脳震盪になることがあるからね」

「本日は長時間ありがとうございました。最後に何かメッセージはございますか」

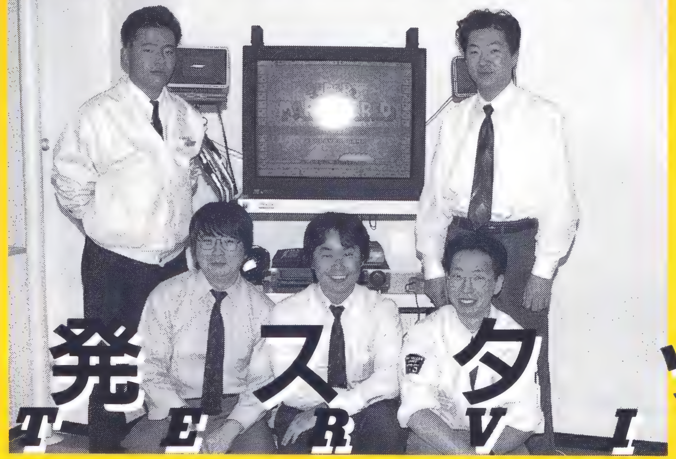
㋮「我々マリオは永遠だということさ。もし『5』がスタートすればオレはワンステージもクリアーできずに死ぬかもしれん。しかし後に続くマリオ達が、次から次へと育ってるんだ。今は学生だったり公務員だったりする連中が、ピーチ姫のためにマリオに身を投じてくれる」

「良いマリオになるにはどうしたら良いのでしょう」

㋮「ヒゲが濃いことだな。これはピーチ姫の好みなんだよ」

「なるほど」

どこから来たの、マリオ？どこへ行くの、マリオ？



直撃 開発スタッフ INTERVIEW

──まずは簡単に自己紹介を。

宮本　プロデューサーの宮本です。マリオ4(フォー)に関しては僕は、横からずっとながめていて色々口を出すという感じでしたね。

手塚　僕は時には夜遅くまで、敵やシステムの仕様を考えたり、スタッフと一緒に議論しながらゲームの形を決定していく、という仕事です。そこに宮本が時々「こんなんいやや」と言ってくるという…（笑）。

中郷　僕はプログラムの方のディレクターをしてまして、手塚君と相談しながらプログラムをずっと見ていました。

近藤　作曲からプログラムまでサウンドの担当で、マリオは1から全部手がけてます。

紺野　僕は、今日新婚旅行でここには来てない（笑）江口君と2人で、マップとコースの組み立てをやりました。

──スタッフは全部で何人なんですか？

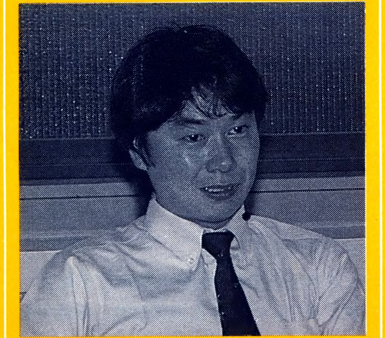
宮本　ここにいる5人と江口君、それにキャラクターの絵を描いた人、メインのプログラマーが3人の合わせて10人かな。ほとんどがマリオの1からやっているメンバーです。

──その中では、やっぱり宮本さんが絶大な権限を持っていると。

宮本　ええ、まあ。時々無視されますけど（笑）。とにかく、みんなで夜中まで議論してることが多いですね。

スーパーファミコンで楽になった!?

――今回のマリオ4がスーパーファミコンという新しいハードの第1弾となったわけですが、スーパーファミコンになって苦労された点なんかありますか？



宮本茂

「マリオ」「ゼルダ」の一連のシリーズや「新・鬼ヶ島」など多数の名作を世に生み出した名プロデューサー。　38才　京都出身

手塚　僕の場合、今まで自分でキャラクターの絵まで描いてたのが、今回は、別の人に頼んだのでその点では随分楽になったんです。

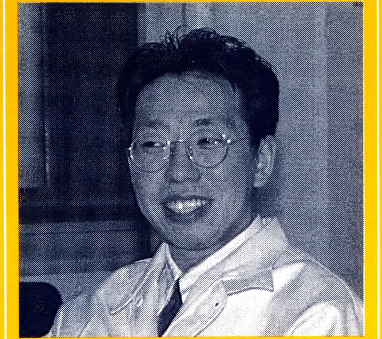
宮本　それ全然スーパーファミコンと関係ないやん（笑）。

手塚　まあ、初めてのハードということで最初はツールが充実してないとか、色々苦労はあったんですが、やりはじめたら一緒という感じですね。

宮本　スクロールや色数で苦労しなくてもいいから、表現力に関しては楽にできるな、というのはあったんです。ただ、ハードの実験として最初にスーパーファミコンでマリオ3を作ってみた時に、キャラや色数を増やしただけでは同じやなと。やっぱり新しいゲームを作らなあかんというのがわかったんですね。その中で、さりげなくハードの機能を生かしていくにはどうしたらいいか、というのはけっこう議論しましたね。

手塚　社内でゲーム見た人に、「ファミコンの時とそう変わらへんやん」なんてよく言われてまして、僕ら自身もそうだなあと（笑）。

宮本　ただ、露骨にハードの機能を見せつけて「これはすごい」と思わせても、それがゲームのバランスをくずすのであれば、やりたくないんですよね。あと、3の3メガから4



手塚卓志

「マリオ」「ゼルダ」シリーズのキャラクターデザイン及びディレクター。大阪生まれ、B型の30才。ニックネームは「TENTEN」。

は4メガになったんですが、色のデータが増える分、逆に容量はきつくなってるんですよ。

――プログラムの面では、どうでしょう？

中郷　やっぱり、ハードの制約を気にしないでやりたいことができるようになった、というのが一番大きいですね。特にマリオをヨッシーに乗せるというアイディアは前からあったんですが、ファミコンではできなかったんですよ。それが今回実現できたのは嬉しいです。

宮本　あの恐竜のスケッチは、もう5年位前

から僕の机に貼ってあるんですよ。ほうってあったっていう話もあるんですが（笑）。

――サウンドの方はいかがですか？

近藤　スーパーファミコンの場合、音のもとから作らないといけないので、ファミコンに比べると何十倍という苦労がかかりました。

――すると、今回一番苦労されたのは近藤さんということみたいですね（笑）。

やさしくなった(?)マリオ4

――マリオを1から4まで作る上で変わってきたことはありますか？

宮本　1のときは生理的な快感を追求したアスレチックゲームを作ろうということで、ゼロから試行錯誤しながらスタートしたんですが、3を経て4まで来たら、もう方向性で悩むということはなくて、どこまで完成度を上げていくか、そこにどんな新しい要素を入れていくか、という点に気をつかいましたね。

――マントなんかもその一つですよね。

手塚　手前に引くと上に上がるというマントの操作は、昔うちで出した「エキサイトバイク」と同じなんですけど、その感覚がわかってもらえるかどうかというのは、かなりモニターしてもらいました。ただ、やっぱり難しいことは難しいんで、うまく飛べなくても遊べるようにはなっています。

――3に比べると4は比較的やさしくなったような気がするんですが。

手塚　4は3より、難易度や当たり判定に関してかなり細かい調整ができたというのはあります。

宮本　3の場合、マリオを極めつくした人向けに作ったから難しいんです。それに対して4は、初めての人でもできるようにやさしく

中郷俊彦

「ドンキーコング」「スパルタンX」から「マリオ」「ゼルダ」ほか多くの作品のプログラマーアドバイザー。33才　A型　京都出身

作ろう、でも3をやった人にもエキサイティングに遊んでもらおう、というのを目指したんですよ。

――やっぱり難易度については、相当気をつかわれるんですか？

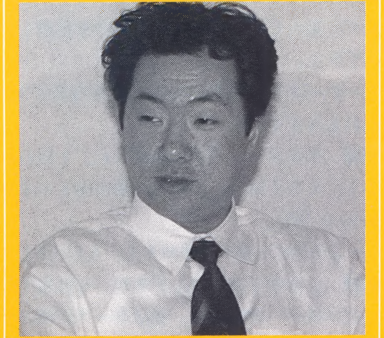
手塚　モニターに「ここは難しい」と言われると、えらく気にしますね。僕自身も下手やから…（笑）。

――この中で一番マリオがうまい人というと？

紺野　この中では僕なんですが、今日来てない江口君が一番ですね。彼はコースが頭の中に全部入ってますから、3画面先まで画面が見えてるんですよ（笑）。それで4について言えば点線ブロックが難易度調整のカギとして、中々うまくいったんじゃないかと思ってます。スイッチを全部ふめば、かなり楽になるし。

宮本　アクション・ゲームの課題として、初心者から上級者まで楽しんでもらうには、どうすればいいか、というのがあるんです。『Easy Mode』みたいなのをつけるのが一つのやり方なんですけど、やっぱりプレーしながら自分で選択できる、というのがベストだと思うんですよね。4では、それが点線ブロックなんです。とにかくゴールへ行くだけのゲームにはしたくない、というのが前からあって、一度ゴールまで行ってもまた行ってみたいとい

★ワーナーパイオニアより、すぎやまこういちプロデュース、渡辺貞夫ほか参加のスペシャルアルバム「スーパーマリオワールド」(仮)が発売されるぞ。91年2月25日発売予定。



近藤浩治

●

「マリオ」「ゼルダ」「新・鬼ヶ島」などのゲーム音楽史上に残る傑作を生んだサウンドコンポーザー。名古屋生まれの0型。29才

う愛着を感じてもらおうと。それがやさしく作るということの前提にあるんです。

ゲーム開発の秘密とは!?

——たとえば「こんどの4(フォー)には点線ブロックを入れよう」なんていうゲームアイディアはどういう風に出てくるものなんですか?

宮本　点線ブロックは中郷さんだったっけ?

中郷　僕だったかなあ…。

宮本　誰がどのアイディアを出したかというのは、もうわからないんですよ。みんなで、あーだこーだ話してるうちに決まっていきますからね。今でも昔のゲームのことで「あのネタは僕が言うたんや」とか言い合いしてたりもするんですけど(笑)。点線ブロックの場合は、まず「ブロックの種類を増やすとしたらどんなのがあるか」ということから始まって、それから色々実験してみて…。

——やっぱりゲームの制作というのは、まず実験からスタートするんですか?

宮本　もちろんその前に色々話をしてるんですが、たとえばマリオとゼルダは、ほぼ同じメンバーでやってるんですね。だから、お互いにアイディアを出し合ってるうちに「それはゼルダの方がいいんとちゃうか」なんていうこともよくあるんですよ。だから今度のリンクは恐竜にのってるとかね(笑)。それは冗談として、「今度のこのゲームではこんなことをやってみよう」というのをプログラマーと相談しながら実験してみて、大体形が見えてきたらスタッフを編成してゴーという順番です。

——するとみなさんは現在「ゼルダ2」の方に…?

宮本　今着々と仕上げを進めてまして来年の子供の日ぐらいには、と思っているんですがわかりません(笑)。

これからゲームはどこへ行く?

——最後にみなさんそれぞれに、今後どういうゲームを作りたいかというのを聞かせて頂けますか?

近藤　ハードが進歩するにつれて音質が良くなりますから、ゲーム音楽も一般の音楽と同じレベルで勝負していかないといけなくなるんですね。その上でゲーム音楽ならではの、ということを色々挑戦していきたいと思っています。

紺野秀樹

●

マリオは「マリオ3」から担当。そのほか「夢工場ドキドキパニック」「アイスホッケー」をディレクトする。25才　愛称ヒデキュー

紺野　単に容量が大きいだけでなく、ゲーム内容をどう深めていけばいいか、ということを考えてしまいますね。今後、大容量の光ディスクが新しいメディアになるような、時代が来たとしても……。

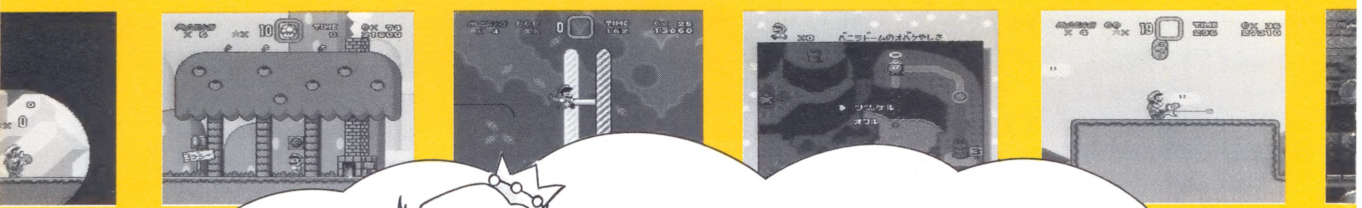
手塚　マリオもそうなんですが、何度でも遊べてクリアしてからもずうっと宝物のように持っててもらえる、そんなゲームをこれからも作っていたきいです。

中郷　僕はそのうち過労で倒れるやろから(笑)、自分が入院した時に遊んでられるゲームですね。メディアやジャンルが何であれ、昔ビー玉みたいな単純な遊びに熱中してたみたいに長いことやってられるという、そんなゲームがあったらいいなと思いますよ。

宮本　TVゲームが「遊び場」になってくれればいいな、とよく考えるんですよ。なにか愛着がかんじられてまた遊びに行きたくなる場所のような。そういう「遊び場」が引き出しの中に沢山入ってたらすごく楽しいだろうなとは思いますね。あと、自分が親としての目を持つようになって思うのは、たとえば子供に絵本を読んでやっていると自分はすごく正しいことをしてるという気がする。ところが子供にTVゲームをやらせておくと何となく罪悪感を感じる。ゲームの方が能動的な面もあるはずなのに何でだろうと。お母さんが「よかったね、うちの子もTVゲームをやるようになって」と言うようなゲームがあってもいいんじゃないか。そんなことを考えながらも、現実には「マリオを何ドットジャンプさせるか」みたいな細かいことをやってるんですが(笑)。

——これからも、素敵なゲームを待っています。本日はどうもありがとうございました。

▲ほんとに楽しそうにゲームを作ってらっしゃるようで、とってもうらやましい感じのスタッフのみなさん。



"So we've done it!"
"Thank you, Mario and Luigi. Now we can live in peace."
"I was sure you two would come and save me."
"Now, let's enjoy the rest of the vacation together!"

「やったね！」
「ありがとう，マリオにルイージ。これで平和にくらせるよ」
「あなたたち２人がきっと助けに来てくれると思ってたわ」
「さあ，みんなでバカンスのつづきを楽しもうよ！」

See You...

任天堂スーパーファミコン公式ガイドブックシリーズ

シムシティー 公式ガイドブック(仮)

APE・小学館編集

きみは市長となり、人口50万人のメガロポリスに育てあげよ！ アメリカで数々の賞を受賞した画期的な都市育成シミュレーション「シムシティー」がスーパーファミコンで登場だ。 わかりやすい街作りのノウハウから高度な都市計画まで市長必携のハンドブック。

91年春 発売予定!!

ゼルダの伝説3 公式ガイドブック(仮)

APE・小学館編集

トライフォースの力により平和がよみがえったはずのハイラルに再び暗雲が…!? あの感動の名作がスーパーファミコンになって帰ってくる。いったいどんな謎が、冒険が、そして涙と感動がぼくたちを待ちうけているのか。本の内容はまだ決まってないぞ！

91年初夏 発売予定!!

任天堂公式ガイドブック　スーパーマリオワールド

STAFF

●企画・編集
ＡＰＥ／糸井重里　加川　良
利田浩一（100パーセント）
倉持征木（　　〃　　）
田辺茂男　朝尾直丸　大沢竜二
●カバーデザイン
高田正治（ラッキーナイス）
●本文デザイン
石村勇（100パーセント）
村田友男（　　〃　　）
藤田正（　　〃　　）
●イラスト
今井修司
●ジオラマ製作
十川俊一郎
●ジオラマ撮影
岡本好明
●写真
ＰＰＳ通信社　オリオンプレス
●編集協力
松井淳　岩瀬忠
●監修　任天堂
●協力　任天堂　ＡＰＥ

©1990 Nintendo

1991年１月１日初版第１刷発行　（検印廃止）
●発行人
相賀徹夫
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋二の三の一
振替（東京8-200）
ＴＥＬ　編集（03）230-5395
業務（03）230-5331
販売（03）230-5747
株式会社小学館

○ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご遠慮下さい。
○造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
○本書の一部または全部を無断で複写機（コピー）することは法律で認められた場合を除き、著作者および出版者の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。
○平成３年１月より、局番が3230に変わります。ご注意下さい。

ISBN4-09-104117-5